Dungeons & Dragons® Supplemento

Libro delle Imprese Eroiche

James Wyatt, Christopher Perkins,
Darrin Drader

LIBRO DELLE IMPRESE EROICHE

JAMES WYATT, CHRISTOPHER PERKINS, DARRIN DRADER

SVILUPPATORE
CHRISTOPHER PERKINS

TEAM DI SVILUPPO
ANDY COLLINS, ED STARK, JAMES WYATT

CONTRIBUTO GRAFICO
JESSE DECKER, ERIK MONA

REVISORI
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M. KESTREL

DIRETTORE REVISIONE
BILL MCQUILLAN

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

RESPONSABILE DI CATEGORIA PER I GIOCHI RUOLO
BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENTE EDITORIALE
MARY KIRCHOFF

RESPONSABILE DEL PROGETTO
MARTIN DURHAM

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE
TOM BAXA, STEVE BELLADIN, MATT CAVOTTA, BRENT CHUMLEY, REBECCA GUAY-MITCHELL, JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS, GINGER KUBIC, DAVID MARTIN, MATT MITCHELL, MARK NELSON, WAYNE REYNOLDS, RON SPENCER, ARNIE SWEKEL, BEN THOMPSON

GRAFICI
DAWN MURIN

EFFETTI SPECIALI GRAFICI
ANGELIKA LOKOTZ

PROGETTO GRAFICO ORIGINALE
SEAN GLENN

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DELONG

Playtester: Gwendolyn F.M. Kestrel, Todd Meyer, Jon Pickens, Alex Weitz, Amy Wyatt

Ulmo ["Elmo"] Lightbringer appare per gentile concessione di Rob Lightner.

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
FIORENZO DELLE RUPI

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

Introduzione

Benvenuti nel *Libro delle Imprese Eroiche.*

Esiste un parallelismo evidente tra questo volume e il suo predecessore, il *Libro delle Fosche Tenebre.* Entrambi traggono il loro nome da due artefatti minori che descrivono il netto contrasto tra i più spaventosi abissi della corruzione e le più splendenti vette della rettitudine. Mentre il *Libro delle Fosche Tenebre* tratta di tutto ciò che è malvagio, esplorando in dettaglio tutti gli argomenti più deplorevoli mai menzionati nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS, questo volume si occupa dell'argomento opposto. I due libri hanno la stessa impostazione, e seguono un certo parallelismo anche a livello di contenuto, ma le rispettive funzioni principali sono piuttosto diverse. Il *Libro delle Fosche Tenebre* fornisce al Dungeon Master gli strumenti di cui ha bisogno per spingere i mostri e i nemici delle sue campagne a nuovi livelli di malvagità e depravazione. I giocatori, invece, impugnando il *Libro delle Imprese Eroiche*, possono condurre i loro personaggi, gli eroi della campagna, a nuove vette di valore e di eroismo. Per contrastare i nemici più infami e perversi, gli eroi vengono spinti a compiere le più alte imprese eroiche.

Il *Libro delle Imprese Eroiche* è destinato a quei giocatori che non si accontentano di appiccicare l'etichetta di allineamento buono sul loro personaggio per poi limitarsi ad agire come qualsiasi altro personaggio neutrale del gruppo; questo volume insegna a valorizzare il proprio allineamento buono e ad infondere vita negli ideali simboleggiati da quell'allineamento.

Questo libro non è una lista di ciò che i personaggi buoni non possono fare: non c'è nessun elenco di azioni da evitare per non diventare malvagi. Indica invece ciò che i personaggi possono fare, i poteri che acquisiscono come risultato diretto della loro fedeltà a un parametro di giustizia più alto di quello che buona parte del resto del mondo segue e conosce. Insegna a comportarsi come veri agenti del bene, sia che si tratti di servire una divinità buona che, più genericamente, di aderire al concetto astratto di bontà. Spiega come seguire un ideale superiore al fascino dell'oro e dei punti esperienza, come affrontare decisioni più difficili rispetto alla semplice scelta del mostro da uccidere per primo o dell'oggetto magico da comprare con il bottino appena recuperato, e aiuta a intraprendere quel genere di imprese eroiche che fanno veramente la differenza nel mondo di gioco.

Come il *Libro delle Fosche Tenebre*, anche il *Libro delle Imprese Eroiche* è destinato ad un pubblico maturo. Non perché contenga orribili descrizioni degli argomenti e delle torture più depravate. Il materiale che segue non ha alcuna intenzione di sconvolgere o di offendere il lettore (anche se, in alcuni casi, potrebbe comunque accadere). Questo libro affronta invece le questioni più spinose in termini di etica e di moralità in modo assai serio. Il suo scopo è quello di aiutare i giocatori e il Dungeon Master ad affrontare gli argomenti più delicati all'interno del gioco.

È giusto massacrare ogni drow che incontro e vendere i suoi oggetti posseduti al mercato? Come posso strappare informazioni ad un nemico prigioniero senza compromettere il mio allineamento? Esiste qualche speranza per i bambini orchi nella fortezza, o è meglio uccidere anche loro?

Spesso, molti giocatori preferiscono ignorare questi dubbi, convinti che finiscano per togliere gusto alla sessione di gioco. Non c'è niente di male in questo. Tuttavia, per quei gruppi che desiderano affrontare questi argomenti, il *Libro delle Imprese Eroiche* è un prezioso aiuto. Inoltre, il volume offre numerose nuove opportunità ai personaggi giocanti di allineamento buono e fedeli sostenitori della giustizia: nuovi talenti, nuovi incantesimi, nuove classi di prestigio, nuovi oggetti comuni e magici e nuove regole per affrontare meglio le situazioni più delicate. Tutto questo materiale, tuttavia, non è destinato soltanto ai chierici e ai paladini (spesso gli unici personaggi a dar voce alla moralità in un gruppo di avventurieri). Anche se i paladini e i chierici di sicuro scopriranno di poter fare ottimo uso del nuovo materiale presentato, tutti i personaggi di tutte le classi possono trarre beneficio da quanto descritto nel *Libro delle Imprese Eroiche*, se sono davvero pronti a seguire il sentiero dritto ma difficoltoso dell'eroismo.

Esiste un altro motivo per cui questo libro è destinato a un pubblico maturo: si occupa di alcuni aspetti della religione del mondo reale che potrebbero mettere a disagio alcuni lettori. Nel *Libro delle Imprese Eroiche*, i lettori incontreranno arconti chiamati con nomi ispirati agli angeli della tradizione Ebrea, Cristiana e Gnostica, paladini dotati di stimmate e monaci fedeli al voto di non toccare mai carne morta o di non bere alcol. Tra le reliquie sacre descritte compaiono strumenti di tortura o per le esecuzioni usati sui santi, e che sono rimasti segnati dal contatto con il loro sangue sacro. Agli occhi di molti lettori, è difficile avvicinare tali oggetti alla stessa categoria degli abominevoli strumenti descritti nel *Libro delle Fosche Tenebre.* Per molti lettori che seguono fermamente le loro convinzioni personali, questo argomento può risultare a dir poco delicato. Gli autori confidano che i lettori affrontino gli argomenti trattati con maturità: possono usare quello che preferiscono, adattare ciò che non va bene e ignorare ciò che trovano sgradevole. Gli autori hanno tentato di presentare il materiale che segue con la sensibilità e il rispetto appropriato, e confidano che i lettori facciano altrettanto.

Un arcanista eroico e il suo famiglio celestiale.

Illus. di S. Belladin

Nota dell'autore: Non credevo che questo volume necessitasse di un avvertimento come quello che Monte Cook ha inserito nell'introduzione al *Libro delle Fosche Tenebre.* Mi piace pensare di essere una brava persona e incoraggio energicamente gli altri ad essere brave persone. Tuttavia, trovo appropriato specificare che questo volume definisce i concetti di moralità e bontà nel mondo di D&D® e non nel mondo reale. Anche se ho provato ad esplorare alcune sfumature di grigio in questo volume, l'universo di D&D rimane definito in tinte di bianco e nero assai più vividamente che non nel mondo reale. Non raccomando a nessuno di uccidere un individuo ritenuto malvagio, tanto per fare un esempio.

– James Wyatt

Illus. di D. Kovacs

Che cos'è il bene?

Molti personaggi si accontentano di sciorinare una lunga lista di peccati che non hanno commesso come dimostrazione del loro allineamento buono. La totale astensione dal male, tuttavia, non basta a rendere un personaggio buono: forse solidamente neutrale, ma non buono.

Per essere buoni è necessaria una particolare qualità caratteriale, la presenza di alcune virtù che spingano un personaggio non soltanto ad evitare il male e le sue manifestazioni, ma anche a promuovere attivamente il bene. Come riportato nel *Manuale del Giocatore*, "il "bene" comprende l'altruismo, il rispetto per la vita e per la dignità di tutti gli esseri senzienti. I personaggi buoni si sacrificano per aiutare gli altri."

Essere buoni non significa essere gentili, miti, beneducati, rispettosi, retti o ingenui, anche se alcuni personaggi di allineamento buono potrebbero senz'altro disporre di alcuni di questi tratti. Il bene è la potente energia sacra emanata dai piani celestiali, una forza in grado di schiacciare il male. Il bene è una forza altruista, speranzosa, benevola e giusta.

IMPRESE EROICHE

Gli atti di bontà sono atti concreti e positivi, attraverso i quali gli eroi del mondo combattono le forze del male e dell'oscurità. Sono il pane e il vino degli eroi, e dovrebbero fungere da ispirazione per l'interpretazione di un personaggio di allineamento buono, fornendo una guida non solo per le sue azioni pratiche, ma anche per le sue motivazioni e i tratti della sua personalità.

AIUTARE GLI ALTRI

Quando uno degli anziani del villaggio si presenta ad un personaggio buono e gli chiede "ti prego, aiutaci, c'è un drago che minaccia il nostro villaggio", la risposta del personaggio buono non sarà mai "quanto puoi pagarmi?" I personaggi neutrali possono comportarsi da mercenari a questo modo, e i personaggi malvagi di sicuro penserebbero a come sfruttare la situazione a proprio vantaggio nel migliore dei modi. Ma per un personaggio buono, aiutare gli altri viene sempre prima del profitto personale.

Un personaggio buono potrebbe porre diverse domande prima di balzare in piedi e correre in aiuto del villaggio: i personaggi buoni non devono necessariamente essere stupidi. Un personaggio buono potrebbe essere prudente, e quindi determinare prima quanto è potente il drago e se sono necessari dei rinforzi, ma non dovrebbe mai dire "Mi dispiace, non è affar mio. Trovati un altro eroe." Ottenere più informazioni possibili su un avversario prima di partire in battaglia è indice di buon senso. Non solo: un personaggio buono non deve essere necessariamente un ingenuo pronto a fidarsi di chiunque. Alcuni potrebbero agire meticolosamente per assicurarsi che la storia dell'anziano sia vera e che non si tratti di un piano orchestrato da un nemico per attirare l'eroe in trappola.

Tuttavia, anche la prudenza e i sospetti più grandi non impediranno a un personaggio buono di offrire il proprio aiuto a chi ne ha bi-

sogno. L'altruismo è la prima parola che definisce il concetto di bene nel *Manuale del Giocatore*, e aiutare gli altri senza aspettarsi alcuna ricompensa o alcun ringraziamento fa parte dei doveri quotidiani di un personaggio buono.

Chi sono dunque questi "altri" che un personaggio buono è tenuto ad aiutare? Vale la pena di ripeterlo: la regola secondo la quale "buono non significa stupido" è sempre valida. Naturalmente, un personaggio buono non è obbligato dal suo allineamento ad aiutare un personaggio malvagio o qualcuno che sta agendo in opposizione alla causa del bene. Tuttavia, l'altruismo spesso si trasforma in pietà in quei casi in cui un nemico chiede soccorso o una tregua (vedi "Pietà", sotto). In ogni caso, l'altruismo è sempre temperato dal rispetto della vita e dalla preoccupazione per la dignità dei personaggi senzienti, e i personaggi buoni sanno bilanciare il loro desiderio di aiutare gli altri con il loro desiderio di difendere la bontà e la vita.

CARITÀ

La carità è una forma specifica di aiuto agli altri: fornire assistenza materiale a coloro che ne hanno bisogno, e in particolar modo a coloro la cui situazione nella vita ha privato di dignità e di rispetto. Nutrire gli affamati, vestire gli ignudi, offrire riparo ai senzatetto, avere cura degli orfani e delle vedove, portare speranza a chi non ne ha sono imprese eroiche tra le più semplici ma anche tra le più profonde. I personaggi buoni offrono questo tipo di assistenza ai bisognosi senza curarsi della loro profondità morale e senza la minima preoccupazione per la propria dignità.

Il concetto secondo il quale quelle creature troppo deboli per migliorarsi si meritano una posizione di inferiorità è un tipico concetto malvagio. I personaggi buoni rifuggono da questa filosofia, e sanno che i più poveri e bisognosi sono vittime delle circostanze, e non delle proprie debolezze o dei propri fallimenti.

GUARIGIONE

Curare le ferite, rimuovere le malattie e neutralizzare i veleni sono un'espressione concreta del rispetto per la vita di un personaggio buono. Queste azioni non sono intrinsecamente buone, dal momento che possono essere compiute anche egoisticamente o per scopi malvagi. Ma anche in questi casi, le magie curative fanno uso di energia positiva, una forza strettamente correlata ai poteri sacri.

Molti personaggi buoni dedicano le loro vite alla guarigione come espressione delle loro convinzioni morali. Pelor è un dio della guarigione, e i suoi chierici dotati del dominio della Guarigione si assegnano la missione di condividere la benevolenza di Pelor con il prossimo attraverso la guarigione. Anche i paladini, la cui missione principale è quella di punire i malfattori, sono dotati della capacità innata di curare le ferite e di rimuovere le malattie come espressione della loro purezza e della loro bontà. Un personaggio dedito all'arte della guarigione considera il potere di guarire un grande dono conferito dalle potenze celestiali e in genere fa attenzione a usare tale dono in modo da non sminuirlo e da non corromperlo mai, come ad esempio curando un personaggio malvagio. D'altra parte, alcuni considerano la guarigione una forma di grazia, e credono che ogni *cura ferite leggere* lanciato su una guardia nera possa soltanto riavvicinare il malvagio al pentimento e alla redenzione.

SACRIFICIO PERSONALE

Un personaggio buono non si limita ad aiutare gli altri o a combattere il male quando è conveniente farlo. Anche la forma più generosa di altruismo, se espressa senza alcun sacrificio o addirittura se mirata ad agevolare i propri interessi personali, è tutt'al più un'azione neutrale. Un personaggio dedito alla causa del bene sosterrà tale causa in qualsiasi circostanza, spesso anche con gravi costi o gravi rischi personali.

Rinunciare ad ogni forma di ricompensa per le proprie imprese è una forma semplice di sacrificio che è già stata descritta nella sezione precedente. Donare volontariamente denaro, beni preziosi o perfino oggetti magici a un tempio, a un'istituzione di beneficenza (come un orfanotrofio o un istituto di carità) o ad altre organizzazioni analoghe è una forma di sacrificio finanziario che viene spesso osservata dai personaggi buoni. Quei personaggi particolarmente virtuosi potrebbero formulare voti sacri e rinunciare per sempre ad alcuni dei piaceri materiali (alcol e stimolanti, sesso o beni materiali) o ad alcuni determinati corsi di azione, come ad esempio la violenza. Gli eroi dal cuore più puro, molto spesso, arrivano anche a sacrificare le proprie vite per salvare le vite altrui.

ADORARE LE DIVINITÀ BUONE

Le divinità del bene sono i modelli più esemplari di virtù, giustizia e purezza. Offrendo loro la propria adorazione, i propri sacrifici e i propri servigi, i personaggi buoni coltivano anche le proprie virtù personali, sostengono la causa del bene in modo concreto (collaborando con le opere di carità della chiesa e sostenendo gli sforzi dei chierici e dei paladini che fungono da agenti della divinità) e diffondendo ulteriormente l'operato del dio nel mondo.

Non tutti i personaggi buoni adorano una divinità buona. Alcuni servono divinità neutrali come St. Cuthbert, Obad-Hai o Olidammara, mentre altri pongono la fedeltà al bene stesso al di sopra dei dogmi di ogni divinità. In ogni caso, praticamente tutti i personaggi buoni sono disposti a collaborare con le chiese delle divinità buone, riconoscendo in loro dei potenti alleati accomunati dalla stessa causa.

IMPRESE EROICHE E FOSCHE TENEBRE

Il gruppo di gioco utilizzerà al meglio questo volume se almeno il DM possiede una copia del *Libro delle Fosche Tenebre*. Nulla di quanto è contenuto in questo volume richiede la lettura di un altro libro, ma un gruppo di giocatori eroici risplenderà più intensamente se dovrà affrontare dei nemici particolarmente infami. Alcuni degli incantesimi, dei talenti, degli oggetti e del resto del materiale descritto in questo volume sono stati ideati appositamente per contrastare la loro corrispondente versione infame. L'incantesimo *lenire dolore*, ad esempio, è stato scritto tenendo presente in modo particolare gli effetti di *dolore della collera*. Tuttavia, entrambi gli incantesimi hanno una modalità di applicazione abbastanza vasta da poter essere usati anche senza un altro volume (nel caso di *lenire dolore*, ad esempio, sono molti gli incantesimi e gli effetti che generano dolore).

Il *Libro delle Fosche Tenebre* comprende un'appendice dedicata ai personaggi malvagi. Se la campagna attualmente giocata è incentrata su un gruppo di personaggi malvagi, allora questo libro avrà una funzione leggermente diversa. In questo caso, il *Libro delle Imprese Eroiche* diventerà una fonte a cui attingere per trovare ostacoli e nemici: creature buone da combattere e incantesimi buoni per i personaggi non giocanti (PNG) buoni, dal lanciare contro i membri del gruppo. Anche questo è un uso perfettamente legittimo di questo libro.

D'altra parte, se tutte le nuove opzioni (incantesimi, talenti, classi di prestigio) del *Libro delle Fosche Tenebre* hanno spinto il gruppo a fare un tentativo con dei personaggi malvagi, perché non sfogliare il materiale contenuto nel *Libro delle Imprese Eroiche*? Forse fungeranno da ispirazione per un ritorno tra le forze del bene!

A differenza delle divinità malvagie, le divinità buone solitamente dispongono di templi e santuari in luoghi pubblici e popolati, spesso nel centro o nei pressi del centro delle città più operose. Anzi, in molti casi l'adorazione di una divinità buona è l'elemento unificante che determina la fondazione di una nuova comunità umana, rafforzando la gente grazie a un'attività e a una serie di ideali comuni e condivisi. Questo accade molto spesso anche tra le razze non umane di allineamento buono, tra cui gli halfling, i nani e gli elfi, presso le quali l'allineamento buono è quello di norma e una singola divinità spesso gode della fedeltà dell'intera comunità. Anche molte città umane nascono e crescono sotto l'egida di Pelor, che gode quanto meno del rispetto dei cittadini neutrali, oltre che di quelli buoni. Naturalmente, presso una cultura malvagia, l'adorazione di una divinità buona può essere vista sia come un crimine che come un atto di ribellione.

LANCIARE INCANTESIMI BUONI

Gli incantesimi buoni alleviano le sofferenze, infondono gioia o speranza, usano l'energia o la vitalità dell'incantatore per aiutare gli altri o guarirli, evocano creature celestiali o incanalano potere sacro. Specialmente in quest'ultimo caso, gli incantesimi buoni possono rivelarsi altrettanto distruttivi di una *palla di fuoco*... almeno per le creature malvagie. Non tutti gli incantesimi buoni sono fatti solo di luce e dolcezza.

Gli incantesimi buoni non hanno alcuna influenza redentrice su coloro che li lanciano, sia nel bene che nel male. Un mago malvagio che si mette a lanciare alcuni incantesimi buoni, molto probabilmente per qualche suo scopo egoistico, non decide di abbandonare il sentiero del male perché è stato purificato dal tocco del potere sacro. D'altra parte, esistono alcuni incantesimi la cui natura santificata richiede un sacrificio fisico e concreto da parte dell'incantatore (vedi "Magia santificata" nel Capitolo 6). Nessun personaggio può attingere a una tale energia sacra senza esserne cambiato in meglio.

PIETÀ

Per quei personaggi che dedicano la propria vita a dare la caccia e a giustiziare le forze del male, la tentazione più seducente che il male possa presentare è quella di non mostrare alcuna pietà. Pietà significa risparmiare quei nemici che si arrendono e trattare con compassione e gentilezza i criminali e i prigionieri. All'atto pratico, questa è l'applicazione della dottrina di rispetto della vita portata alle sue estreme conseguenze logiche: rispettare e onorare anche la vita dei propri nemici. In un mondo pieno di nemici pronti a non mostrare nessun rispetto per nessuna vita, può essere estremamente facile trattare gli avversari come questi hanno trattato gli altri, esigere vendetta per i compagni e gli innocenti uccisi, non offrire alcuna possibilità di resa e diventare spietati.

Un personaggio buono non deve cedere a questa tentazione. I personaggi buoni devono sempre offrire pietà e accettare la resa, anche se i nemici tradiranno questa fiducia e fuggiranno dalla prigionia per tornare a commettere le loro nefandezze più e più volte. Se un avversario si arrende, un personaggio buono è tenuto ad accettare la resa, immobilizzare il prigioniero e a trattarlo con più gentilezza possibile (vedi "Pietà, prigionieri e redenzione" nel Capitolo 2 per ulteriori dettagli sul trattamento adeguato dei prigionieri).

In genere, per il DM è una buona idea assicurarsi che i giocatori non vengano puniti senza motivo per aver mostrato pietà a un prigioniero. Se ogni prigioniero finisce per tradire il gruppo e in seguito fugge dalla prigione, i giocatori finiranno presto per capire che non vale la pena di mostrare pietà.

Un paladino deve scegliere se distruggere il male o onorare il suo amore.

Illus. di M. Cavotta

È giusto che frustrazioni come queste affiorino di tanto in tanto, ma se va sempre a finire così, i giocatori avranno ragione ad arrendersi a tale frustrazione.

PERDONO

Il perdono, seppur strettamente legato alla pietà, è comunque un gesto a sé stante. Avere pietà significa rispettare la vita di un nemico e trattarlo come una creatura degna di gentilezza. Il perdono è un atto di fede, la scelta di credere che anche il più infame dei malfattori sia in grado di cambiare. I personaggi buoni non sono tenuti a "perdonare e dimenticare" ogni volta che subiscono dei danni. Al suo livello più semplice, il perdono significa mettere da parte il proprio diritto alla vendetta. A un livello più profondo, se un personaggio malvagio fa uno sforzo per pentirsi e per allontanarsi dal male e condurre una vita migliore, i personaggi buoni sono tenuti a incoraggiare il malvagio pentito, a mettere da parte il passato e a non rinfacciargli le sue azioni malvagie ad ogni occasione.

Il perdono è essenziale per la redenzione. Se coloro che sono stati danneggiati si rifiutano di perdonare, il personaggio che tenta di allontanarsi dal male si troverà di fronte soltanto all'odio e al rancore da coloro che sperava di avere come alleati. Isolato sia dai suoi vecchi alleati che dai suoi vecchi nemici, potrebbe tornare a covare risentimento e a scivolare di nuovo nel male. Concedendo il perdono a coloro che lo chiedono, i personaggi buoni diffondono attivamente il bene, sia incoraggiando coloro che tentano di voltare le spalle al male che dimostrando agli altri malfattori che il sentiero della redenzione è sempre aperto.

PORTARE SPERANZA

Se i nemici malvagi dall'anima più nera godono nel seminare la disperazione e nell'estinguere ogni ultima scintilla di speranza, è più che logico che la causa del bene si impegni per riaccendere la speranza e scacciare la disperazione. Questa potrebbe essere la più nebulosa tra le imprese eroiche, piuttosto difficile da definire o da misurare, ma potrebbe anche essere quella che racchiude il cuore e l'essenza del bene. Tutte le altre imprese eroiche discusse in questa sezione, in aggiunta ai benefici concreti e spesso direttamente fisici che conferiscono ai bisognosi, sono accompagnate dal beneficio aggiuntivo e intangibile di alimentare la speranza. Un uomo il cui corpo viene consumato da una malattia, in realtà potrebbe essere afflitto da due mali: la malattia fisica che consuma la sua carne e la disperazione che attanaglia la sua anima. Guarendolo, non solo si cura il suo corpo, ma si restituisce anche la speranza alla sua anima. Una donna che si getta ai piedi di un paladino e decide di voltare le spalle al sentiero del male è destinata ad affrontare un cammino lungo e difficoltoso verso la redenzione. La pietà e il perdono del paladino offrono il sostegno più importante che la donna possa avere lungo quel cammino: speranza, una visione delle ricompense che la attendono nel futuro.

La speranza, nella sua accezione più pura, è ben più di un vago desiderio che le cose vadano meglio di come vanno ora; è una visione delle cose come potrebbero essere. Quando un bardo eroico giunge in una città che geme sotto il dominio oppressivo di un diavolo della fossa, può infondere speranza con canti di storie di liberazione, o facendo sfoggio di forza e opponendosi ai servitori diabolici del diavolo della fossa. Ma la migliore speranza da offrire agli abitanti oppressi della città è quella generata dai semplici atti di gentilezza mostrati dal bardo, che possono ricordare ai cittadini com'erano le cose sotto un governo più benevolo. Questo può spingerli a unirsi, mentre i diavoli cercano di metterli gli uni contro gli altri, seminando la sfiducia e la disperazione. Sperimentando un barlume di gentilezza e di libertà, per quanto piccolo, i cittadini intravedono la speranza. Tale speranza dà loro il potere di resistere ai diavoli, con o senza la forza delle armi del bardo.

REDIMERE IL MALE

Forse l'impresa eroica più grande che un personaggio buono possa sperare di compiere è redimere un'anima malvagia. Portare un personaggio malvagio a vedere l'errore dei suoi modi non solo gli impedisce di fare ancora del male alle sue vittime innocenti, ma è di aiuto al personaggio stesso, che riuscirà a guadagnarsi un posto tra le schiere benedette dei Piani Superiori nell'aldilà, invece di un'eternità di dannazione e di tormento nei Piani Inferiori. Gli atti di carità e di guarigione possono essere di aiuto al corpo di una persona, ma la redenzione di un personaggio malvagio significa aiutare la sua anima.

Puntare una spada alla gola di un nemico prigioniero e gridargli "Adora Heroineous o morirai!" non è un modo per condurlo alla redenzione. La redenzione ottenuta con la minaccia delle armi potrebbe ottenere dei risultati pubblicamente, ma non ha alcun impatto sull'anima dei "convertiti". Quel che è peggio, un atto del genere puzza di malvagità, priva la vittima del suo libero arbitrio e richiama da vicino l'uso della tortura per ottenere il comportamento desiderato. La vera redenzione è una procedura molto più lunga e difficoltosa, e i personaggi veramente virtuosi considerano la ricompensa degna di tutti gli sforzi necessari. La procedura della redenzione è descritta nel Capitolo 2: "Varianti alle regole".

Naturalmente, i personaggi buoni sono in grado di capire che alcune creature sono al di là di ogni possibilità di redenzione. La maggior parte delle creature del *Manuale dei Mostri* descritte come "sempre malvagie" sono completamente irraggiungibili dalla redenzione o talmente pervase dal male che sono quasi del tutto prive di speranza. Di certo è bene uccidere i diavoli o i demoni, o almeno esiliarli; soltanto i più ingenui o i più sciocchi proverebbero a convertirli. I draghi malvagi forse non sono totalmente al di là di ogni possibilità di salvezza, ma di certo la speranza, nel loro caso, è ridotta al lumicino.

D'altra parte, un personaggio buono fa fronte a tutti gli incontri con gli orchi, i goblinoidi e perfino con i più perversi dei drow con una mente e un cuore aperto alla possibilità, per quanto remota possa essere, che tali avversari possano trasformarsi in alleati. Le creature contrassegnate con "generalmente malvagio" possono essere redente. Questo non significa che il primo pensiero di un personaggio buono sottoposto a un'imboscata sia

EROICI CONTRO EPICI

Le parole "epico" ed "eroico" hanno un significato simile, oltre che suonare allo stesso modo. Nel gioco di D&D, tuttavia, i loro significati sono profondamente diversi. I personaggi epici sono quelli che hanno superato il 20° livello e che si sono avventurati oltre i territori esplorati dal *Manuale del Giocatore*. I personaggi eroici sono invece quei personaggi, di qualsiasi livello, fedeli ai più alti ideali del bene (quali che siano le loro inclinazioni legali, neutrali o caotiche). I personaggi eroici possono diventare anche epici, come qualsiasi altro personaggio. Le imprese eroiche spesso finiscono per essere caratterizzate da un respiro epico, ma non per questo coinvolgono necessariamente personaggi di livello epico. I due termini sono diversi, e al fine di esaminare il materiale contenuto in questo volume è importante ricordare che quanto qui presentato può essere applicato a personaggi di qualsiasi livello e in qualsiasi avventura.

"Come posso redimere questi poveri orchi?" Tuttavia, se gli orchi che lo hanno assalito finiscono per arrendersi, esistono ampie opportunità per provare a redimerli.

IL SENTIERO DRITTO E STRETTO

Scegliere di seguire il sentiero delle imprese eroiche significa farsi strada tra complicati dilemmi morali e scelte dolorose. Significa mettere in discussione alcune tra le convinzioni più radicate su ciò che è accettabile nel contesto di un'avventura di D&D. Mentre la sezione precedente si occupava di descrivere le azioni positive che i personaggi possono (e dovrebbero) compiere per migliorare il mondo e le sorti di coloro che lo popolano, questa sezione esamina alcune delle scelte e delle decisioni più difficili che i personaggi decisi ad osservare i valori morali più alti dovranno affrontare quando questi ideali dovranno far fronte alla realtà.

FINE E MEZZI

Quando accade che un buon fine giustifichi l'uso di mezzi malvagi per conseguirlo? Ad esempio, è accettabile dal punto di vista morale torturare un prigioniero malvagio al fine di strappargli informazioni vitali per impedire la morte di migliaia di innocenti? Qualsiasi personaggio buono rabbrividisce all'idea di dover ricorrere alla tortura, ma lo scopo di impedire la morte di migliaia di innocenti è senza dubbio uno scopo virtuoso, e un personaggio neutrale potrebbe prendere seriamente in considerazione il ricorso alla tortura in circostanze simili. Nel caso di atti malvagi di portata minore, anche il più virtuoso dei personaggi può essere tentato di ammettere che il più nobile dei fini può giustificare l'uso di mezzi parzialmente malvagi. È accettabile l'uso di una piccola menzogna per evitare una catastrofe di portata limitata? E una catastrofe di portata più vasta? E una di portata mondiale?

Nell'universo di D&D, la risposta fondamentale è no: un'azione malvagia rimane un'azione malvagia, indipendentemente dal risultato che potrebbe ottenere. Un paladino che compie consapevolmente un'azione malvagia, quale che sia il suo fine, mette comunque a rischio il suo status di paladino. Qualsiasi personaggio eroico rischia di perdere i suoi talenti eroici o gli altri benefici concessi dalle potenze celestiali, se commette azioni malvagie per qualsiasi motivo. A prescindere dal fatto che il fine giustifichi o meno i mezzi malvagi, di certo i mezzi malvagi non diventano meno malvagi per questo.

Alcuni personaggi buoni potrebbero vedere una situazione in cui un'azione malvagia sia necessaria per scongiurare una catastrofe come una forma di martirio: "posso salvare un migliaio di vite innocenti, se sacrifico la mia purezza". Per alcuni, è un sacrificio che vale la pena di compiere, di importanza pari al sacrificio della propria vita per la stessa causa. Del resto, sarebbe altrettanto egoistico lasciare che degli innocenti muoiano affinché un personaggio possa conservare i suoi talenti eroici.

Purtroppo, in ultima analisi questa visione è fuorviante. Questa linea di pensiero considera la purezza dell'anima del personaggio buono un suo bene personale (alla pari dei suoi talenti eroici) da sacrificare o da cedere alla stregua di qualsiasi altra proprietà. In realtà, quando un personaggio di allineamento buono decide di commettere un'azione malvagia, le ripercussioni vanno ben oltre la sua sfera individuale. Ciò che il personaggio vede come un sacrificio personale è in realtà uno spostamento dell'equilibrio di potere tra il bene e il male in favore del male. Le conseguenze di quel singolo atto malvagio, non importa quanto piccole, vanno oltre l'atto in sé e comportano una perdita superiore a quella del personaggio che compie l'atto in questione. Quindi, non si tratta di un sacrificio personale, ma di una concessione al male, e quindi è ingiustificabile.

Un fine buono a volte può richiedere dei mezzi malvagi. Ma i mezzi rimangono comunque malvagi, e quei personaggi che sono seriamente convinti a seguire il loro allineamento buono e il loro status eroico non possono farvi ricorso, a prescindere da quanto sia grande il bisogno.

A volte può presentarsi una situazione in cui un personaggio buono debba collaborare con un personaggio malvagio al fine di raggiungere un obiettivo degno e giusto. Il personaggio malvagio potrebbe addirittura perseguire un obiettivo totalmente diverso. Ad esempio, supponiamo che un'improvvisa guerra civile abbia posto un nuovo casato alla guida di una città drow, e che i nuovi reggenti inizino a razziare ripetutamente gli insediamenti di superficie. Un gruppo di avventurieri buoni si reca nelle profondità del sottosuolo per porre fine alle incursioni dei drow. Allo stesso tempo, un gruppo di drow malvagi, fedeli al casato spodestato, cerca di detronizzare i nuovi reggenti e di riportare il proprio casato al potere. I due gruppi hanno obiettivi diversi, ma reciprocamente compatibili, ed è possibile, entro certi limiti, che collaborino tra loro. Tuttavia i personaggi buoni non devono tollerare nessuna azione malvagia commessa da un alleato malvagio nel corso dell'alleanza, e non possono nemmeno fingere di non vedere eventuali azioni del genere. Devono essere sicuri che aiutando i drow metteranno fine alle razzie in superficie, il che potrebbe implicare una concessione di fiducia ai drow che forse è tutt'altro che meritata. E naturalmente non devono rivoltarsi contro i loro alleati quando la vittoria è imminente, tradendo la fiducia che i drow avevano posto in loro. Una tale situazione è pericolosa sia dal punto di vista fisico che morale, ma la collaborazione con le creature malvagie non è necessariamente un atto malvagio in sé.

VIOLENZA

La violenza è parte del mondo di D&D, e all'interno di quel mondo non è una forza intrinsecamente malvagia. Le divinità del bene rafforzano i loro eroi non solo per farne dei servitori umili e pacati, ma anche per farne il loro pugno e la loro spada, i loro campioni in una brutale guerra contro le forze del male. Un paladino intento a punire una guardia nera o un drago blu non sta commettendo un'azione malvagia: la causa del bene spesso richiede l'uso della violenza contro i nemici.

Detto questo, esistono però alcuni limiti all'uso della violenza che i personaggi buoni devono osservare. Innanzi tutto, l'applicazione della violenza in nome del bene deve essere motivata da una giusta causa, il che nel mondo di D&D significa soprattutto che tale violenza debba essere diretta contro il male. Di sicuro è possibile che una nazione buona dichiari guerra a un'altra nazione buona, ma combattere in un tale conflitto non è certo una impresa eroica. Anzi, nemmeno scatenare una guerra contro la vicina tribù di orchi malvagi è necessariamente una impresa eroica, se l'attacco parte senza una provocazione: la sola esistenza degli orchi malvagi non giustifica lo scoppio di una guerra

contro di loro, se gli orchi non hanno ancora causato alcun danno. Una guerra su larga scala potrebbe spingere gli orchi a intraprendere numerose azioni malvagie e provocare ad entrambe le fazioni molte sofferenze che potevano essere evitate. Analogamente, la vendetta non è una motivazione accettabile per la violenza, sebbene la violenza possa essere un modo appropriato di fermare ulteriori azioni malvagie (in opposizione al suo uso come punizione per un male già inferto).

La seconda considerazione da tenere a mente è il fatto che la violenza dovrebbe essere sempre motivata da buone intenzioni. Lanciare un'incursione nel territorio degli orchi non è una impresa eroica se la motivazione primaria è il profitto, sia che si tratti di recuperare il tesoro nascosto tra le rovine occupate dagli orchi che di conquistare il loro territorio per sfruttarne le risorse naturali. La violenza contro il male è tollerabile quando è mirata a fermare o a prevenire ulteriori azioni malvagie.

La terza considerazione da tenere a mente è un fattore discriminante. La violenza non può essere considerata buona se viene diretta contro soggetti non combattenti (tra cui le donne e i bambini di varie razze e culture). Lanciare una *palla di fuoco* in modo che il suo effetto colpisca donne e bambini degli orchi oltre che i loro barbari e combattenti è un'azione malvagia, dal momento che gli orchi non combattenti non costituiscono una minaccia e sono relativamente privi di difese.

Infine, i metodi di applicazione della violenza devono essere buoni quanto le motivazioni che li hanno generati. L'uso di incantesimi malvagi, ovviamente, non è buono nemmeno quando il bersaglio di tali incantesimi è malvagio. Analogamente, l'uso della tortura o di altre pratiche analoghe che infliggano sofferenze immotivate alle vittime va oltre la definizione più ampia di ciò che possa essere considerato bene.

Entro questi limiti, la violenza in nome del bene è una pratica accettabile nell'universo di D&D.

RELAZIONI

Nella definizione di bene in D&D (altruismo, rispetto per la vita, e sacrifici compiuti per il bene altrui), è presente il senso di mantenimento della qualità dei rapporti con gli altri. Le relazioni di un personaggio buono nei confronti degli altri dovrebbero essere il frutto di un rispetto reciproco, sia che quella relazione preveda il semplice cameratismo tra membri dello stesso gruppo che il legame intimo generato da un matrimonio.

Non esiste nulla di intrinsecamente malvagio nella sessualità umana (o umanoide), ed essere un personaggio buono non significa necessariamente rimanere vergine. Alcune religioni e alcune culture nell'universo di D&D incoraggiano o comunque tollerano coloro che fanno voto di castità, ma si tratta di voti simili a quelli di povertà e di astinenza: nascono dalla convinzione che la rinuncia a qualcosa di buono e di naturale possa produrre dei benefici spirituali, e non dalla convinzione che il sesso sia qualcosa di malvagio. Tuttavia, un personaggio buono non tarderà a scoprire che la sessualità è spesso contaminata da una lunga tradizione di abusi e sfruttamenti, un'area di rapporti interpersonali in cui le dinamiche di potere si manifestano spesso in modi infelici o, in parole povere, malvagi. Un personaggio buono non si oppone al sesso a priori, ma non tollererà quei rapporti basati sullo sfruttamento o la coercizione come la prostituzione, l'uso degli schiavi per il piacere sessuale o i rapporti sessuali con i bambini o altre creature prive della capacità di vivere tale rapporto liberamente e volontariamente, nel rispetto reciproco.

Inoltre, nel contesto delle relazioni basate sul rispetto, i personaggi buoni fanno molta attenzione all'uso delle magie di compulsione in grado di influenzare il comportamento altrui. Incantesimi come *costrizione*, *dominare persone* e *suggestione* consentono a un incantatore di controllare un'altra persona e di privarla del proprio libero arbitrio. Forse non si tratterà di un atto intrinsecamente malvagio, ma di sicuro le sue implicazioni etiche sono assai gravi. Inoltre, una creatura sotto l'effetto di una compulsione dovrebbe essere considerata alla stregua di un prigioniero indifeso, dal momento che quella creatura non pone alcuna minaccia, almeno fintanto che l'incantesimo perdura. Una volta che un nemico è stato dominato, ad esempio, non dovrebbe essere ucciso, ma gli dovrebbe essere dimostrata pietà e il trattamento a lui riservato dovrebbe essere lo stesso di un prigioniero che si sia arreso volontariamente. (Lo stesso vale per le creature sotto l'effetto di charme o compulsione).

Forse la più importante area delle relazioni personali dei personaggi giocanti è quella delle loro interazioni con gli altri membri del gruppo. Un personaggio buono rispetta gli altri personaggi, li tratta con correttezza e dà alle loro vite lo stesso valore che dà alla propria. Detto questo, egli ha di certo il diritto di aspettarsi un trattamento analogo da loro. I personaggi neutrali spesso si uniscono ai gruppi di avventurieri attraverso legami di amicizia o di lealtà verso altri personaggi, e un personaggio buono dimostra rispetto verso tali legami e si fida di questi amici, anche se non sono di allineamento buono. I personaggi malvagi, tuttavia, solitamente si uniscono ai gruppi di avventurieri per motivi puramente egoistici. Ai paladini, naturalmente, è vietato collaborare con i personaggi malvagi, ma anche gli altri personaggi eroici dovrebbero tenersi alla larga da eventuali compagni malvagi, a meno che questi non stiano tentando di redimersi e non facciano dei progressi almeno verso la neutralità.

I personaggi buoni in un gruppo che comprende anche dei personaggi neutrali sono sobbarcati da un forte carico di responsabilità. Dovrebbero fungere da modelli di vita, dimostrando la virtù e le ricompense che riserva il sentiero della rettitudine. Devono tenere i loro compagni neutrali lontani da ogni forma di azione malvagia e incoraggiare le loro scelte verso la bontà, con dolcezza o con severità, in base al singolo caso specifico. I personaggi buoni possono essere considerati colpevoli di complicità con quei personaggi che compiono azioni malvagie, se chiudono semplicemente un occhio di fronte alle azioni discutibili dei loro compagni: l'indifferenza non è un'opzione accettabile.

Questo fondamentale divieto può generare molti contrasti all'interno di un gruppo di avventurieri. Alcuni giocatori amano interpretare dei personaggi dal carattere furfantesco, poco pulito e forse anche vagamente brutale. Se il paladino del gruppo interferisce in continuazione con il metodo di approccio degli altri personaggi, il piacere del gioco dell'intero gruppo viene messo a rischio. Molti di questi problemi possono essere eliminati alla radice discutendo in partenza con i giocatori sul tipo di personaggi che intendono interpretare. Questo non significa che tutti debbano accettare di interpretare personaggi buoni e seguire il sentiero dritto e stretto, ma in questo modo, quei giocatori che intendono interpretare un personaggio neutrale almeno sapranno in partenza cosa li aspetta, e l'intero gruppo sarà in grado di decidere fino a che punto la discussione delle questioni etiche avrà spazio nelle sessioni di gioco. Se a tutti sta bene che il paladino e il ladro si ritrovino ai ferri corti ad ogni momento, e il gruppo desidera che tale contrasto sia un elemento centrale della loro esperienza di gioco, va benissimo così… fintanto che i giocatori si trattano reciprocamente con rispetto e non scindono il gruppo in due fazioni in lotta aperta tra loro.

LEALTÀ CONTRASTANTI

Che piaccia o meno, un paladino non è mai buono e basta: è buono e legale. È tenuto a far valere i principi del bene ma anche ad osservare un codice di comportamento e le leggi del luogo. Molti paladini fanno anche parte di una chiesa dedicata a una specifica divinità, a un ordine cavalleresco di qualche tipo, o ad en-

trambe le cose. Nel migliore dei casi tutte queste forme di lealtà (le esigenze del suo ordine, le leggi della sua nazione, quelle della sua chiesa e i concetti astratti del suo allineamento) sono in armonia tra loro, e il cammino da intraprendere è chiaro. Ma quando le circostanze non sono così semplici, il paladino può trovarsi preso tra più doveri in contrasto tra loro. Poniamo, ad esempio, che il suo superiore nell'ordine cavalleresco gli abbia ordinato di uccidere un brutale assassino che è sfuggito alla punizione impartitagli dal tribunale grazie a un cavillo legale. Il suo codice personale gli richiede di punire coloro che hanno fatto del male agli innocenti, e l'assassino di certo ricade in questa categoria. Tuttavia, il suo codice di condotta personale gli impone anche di rispettare le autorità legali del luogo, che comprendono sia il suo superiore nell'ordine cavalleresco che i giudici che hanno lasciato andare l'assassino. Gli obblighi del suo allineamento buono richiedono che il paladino punisca il malfattore, ma gli obblighi del suo allineamento legale esigono che il paladino rispetti la decisione della corte. È anche possibile che il suo superiore, o il magistrato che ha giudicato l'assassino siano corrotti, o posseduti. A chi obbedisce il paladino? Come risolve le esigenze conflittuali delle sue due lealtà?

I paladini non sono affatto soli in queste situazioni. Qualsiasi personaggio che sia determinato a seguire la via del bene con determinazione, prima o poi si ritrova in situazioni in cui le sue varie lealtà entrano in conflitto. I personaggi caotici buoni potrebbero curarsi poco di un eventuale tribunale corrotto, o quanto meno inefficace, ma potrebbero essere vincolati da altri obblighi o doveri personali che potrebbero causare conflitti in situazioni analoghe o diverse. In ultima analisi, tuttavia, tali conflitti si riducono a una questione di priorità, e per un personaggio che aspira a compiere imprese eroiche, il bene rimane sempre la priorità suprema. Nell'esempio soprastante, l'assassino andrebbe quanto meno catturato, se non ucciso, prima che possa uccidere ancora. Se il paladino ha motivo di sospettare di un caso di corruzione all'interno del proprio ordine o del tribunale, deve tentare di fare luce anche su questo, nonostante il rischio di essere espulso dal proprio ordine, punito dalla legge locale, o entrambe le cose. Il suo stato di paladino e di personaggio eroico rimangono inviolati, in quanto egli ha agito per la causa del bene anche quando ha messo in discussione la legittimità delle autorità superiori. Eventuali magistrati o cavalieri superiori al servizio della causa del male e camuffati da agenti del bene non sono autorità legittime, e il paladino agisce giustamente portando alla luce la loro corruzione.

Come si comporta un personaggio buono quando è contrastato da un'altra forza di allineamento buono? Due nazioni buone potrebbero scendere in guerra tra loro, due gruppi di avventurieri buoni potrebbero avere degli obiettivi contrapposti e due personaggi buoni potrebbero diventare acerrimi nemici. Come discusso nella sezione relativa alla "Violenza", più sopra, la violenza contro le creature buone non è mai una impresa eroica. Quando viene a crearsi un conflitto, e questo a volte è inevitabile, i personaggi buoni devono usare tutti i metodi diplomatici possibili per evitare che si giunga alla violenza, a prescindere che si tratti di violenza tra nazioni, gruppi o individui. Nell'universo di D&D, se gli obiettivi di una delle fazioni sono in realtà malvagi, un incantesimo relativamente semplice come *comunione* può rendere tale malvagità più che palese. A volte la diplomazia non basterà, ma il ricorso alla violenza non sarà solo un fallimento della diplomazia, ma sarà un fallimento del bene e una vittoria del male.

DELITTO E CASTIGO

Quando si ha a che fare con dei malfattori che sono a tutti gli effetti cittadini del regno, o membri di una razza umanoide civilizzata (nani, elfi, gnomi, mezzelfi, mezzorchi, halfling, umani), in genere è consigliabile condurre i malfattori di fronte alla giustizia, rappresentata dalle legittime autorità locali, piuttosto che farsi giustizia da soli. Quando si combatte all'interno di un dungeon, i personaggi non devono necessariamente passare ad infliggere danni debilitanti contro i nani malvagi che hanno incontrato. Ma se tali nani si arrendono, è consigliabile che vengano portati in città e che vengano giudicati per i loro crimini. Se un'avventura si svolge in città e gli avversari sono dei cittadini del luogo (invece che mostri malvagi nascosti nelle fogne o nelle profondità del sottosuolo), immobilizzare gli avversari e consegnarli alle guardie cittadine è preferibile alla loro uccisione e al rischio di essere accusati a propria volta di omicidio.

I principi del bene esigono che vengano osservate alcune norme di base sul trattamento dei prigionieri. La pena di morte per i crimini più gravi viene applicata comunemente, e non viene considerata un'azione malvagia nemmeno in quei casi in cui molti personaggi buoni, convinti che la redenzione sia sempre possibile, preferirebbero che anche al più infame dei criminali venisse offerta l'opportunità di acquistare la rettitudine nel corso della prigionia. Torturare i prigionieri, sia per estrarre loro informazioni che come semplice forma di punizione, è invece un'azione inequivocabilmente malvagia.

Il che conduce i personaggi buoni (specialmente i personaggi legali buoni) a far fronte a un dilemma: è sbagliato consegnare un prigioniero alle legittime autorità, pur sapendo che il prigioniero verrà torturato e maltrattato in prigione? Fortunatamente, la risposta è chiara, anche se di difficile attuazione, a volte. Sì, consegnare una persona nelle mani di un torturatore, anche se quella persona è totalmente malvagia e il torturatore è parte delle legittime autorità, è un atto malvagio. Come evitare di ritrovarsi in questa situazione è una domanda molto più complicata, la cui risposta dipende in gran parte dalle specifiche circostanze.

ESSERE TROPPO AVANTI RISPETTO AL PROPRIO TEMPO

I personaggi eroici spesso finiscono per entrare in contrasto con la loro cultura e con la loro società. I parametri richiesti ai personaggi buoni di D&D, specialmente coloro che aspirano allo status di personaggi eroici, sono molto più vicini alla sensibilità moderna in termini di giustizia, uguaglianza e rispetto per la vita in confronto al mondo di stampo medievale su cui D&D è vagamente basato, e questa differenza è, per lo più, intenzionale. Di certo è possibile ambientare una campagna in un luogo più illuminato dell'Europa medievale, un luogo in cui gli uomini e le donne siano considerati pari, non venga praticata alcuna forma di schiavismo, la tortura e la pena capitale siano assenti e le varie razze umane e umanoidi vivano assieme in armonia. In tale caso, un personaggio eroico può vivere in relativa pace con la sua cultura e concentrare la sua attenzione sull'uccisione delle creature malvagie nascoste tra le rovine, nei dungeon o nelle nazioni malvagie rivali.

D'altra parte, il mondo in cui è ambientata la campagna potrebbe essere più simile alla realtà europea dell'Alto e Basso Medio Evo. Forse le donne non sono considerate uguali agli uomini, o addirittura nemmeno delle creature senzienti, la schiavitù è diffusa, la testimonianza di un servo è presa in considerazione solo se estratta attraverso la tortura, e gli umani la cui pelle è di un certo colore (per non parlare dei non umani) vengono considerati delle creature demoniache. È fondamentale tenere bene a mente una cosa: questi fattori non cambiano nulla di quanto detto nel resto di questo capitolo (o nel *Libro delle Fosche Tenebre*) riguardo alla natura delle azioni buone o malvagie. Anche se lo schiavismo, la tortura o la discriminazione sono tollerate dalla società, rimangono comunque azioni malvagie. Questo significa

semplicemente che il sentiero di un personaggio eroico è ancora più difficile da seguire. Non solo dovrà preoccuparsi dei mali esterni come le orde di orchi razziatori e i demoni evocati dai Piani Inferiori, ma dovrà anche far fronte al male annidiato nella sua stessa società.

Con ogni probabilità, molte società umane (e halfling) rientrano tra i due estremi sopra descritti. In termini di gioco, gli umani tendono ad essere neutrali, invece che buoni o malvagi. Le società umane possono tollerare di buon grado varie pratiche di natura malvagia, anche se alcuni umani le trovano sconvenienti. In tali circostanze, un personaggio eroico è comunque in disaccordo con le norme della sua società e a volte potrebbe ritrovarsi in conflitto con esse, ma avrà sempre la possibilità di dedicare il suo tempo e la sua attenzione a contrastare il male, sia quello esterno che quello interno alla sua società, invece di tentare di riformare un'intera nazione e un'intera cultura.

In quelle situazioni in cui le pratiche di una società sono in disaccordo con le convinzioni di un personaggio buono, sarà l'allineamento del personaggio a fornire indicazioni su come far fronte a tali conflitti.

LEGGE, CAOS E BENE

I personaggi legali buoni non detengono certo il monopolio del bene. Anche se tutti i paladini devono essere legali buoni, molti personaggi eroici di ogni classe di personaggio sono neutrali buoni o caotici buoni, e sono espressioni degli ideali del bene nell'universo di D&D valide quanto il paladino. Esistono differenze tra il tipo di bene seguito da un personaggio legale buono e quello seguito dalla sua controparte caotica, così come esistono differenze marcate tra gli arconti e gli eladrin che incarnano gli stessi allineamenti nei reami celestiali.

I personaggi **legali buoni** sono dotati di un senso della disciplina, dell'onore e della comunità che gli altri personaggi buoni non necessariamente condividono. I personaggi legali buoni sono membri di ordini monastici o cavallereschi, fanno parte di una gerarchia ecclesiastica o di un'organizzazione dedita alla causa del bene. Credono che la moralità possa essere definita dalle leggi vigenti, e promuovono il mantenimento di una società giusta, in cui le leggi e le usanze mirino a inculcare un comportamento buono nei cittadini. Gli avventurieri legali buoni combattono il male sapendo di godere del sostegno dei sistemi legali alle loro spalle: si impegnano a portare i criminali di fronte alla giustizia, oltre che a opporsi al male.

In una cultura malvagia, o in una in cui il male venga tollerato, i personaggi legali buoni si ritrovano in una situazione difficile. Da un lato, aborrono il male e non possono tollerare di vederlo istituzionalizzato. Dall'altro, credono nelle autorità legittime e non possono abbattere un regno a causa delle pratiche malvagie osservate al suo interno. I personaggi legali buoni spesso cercano di adoperarsi per cambiare le strutture sociali difettose dall'interno, usando ogni potere politico a loro disposizione, invece di sovvertire tali strutture con la forza.

Il giusto crociato combatte il male e aiuta gli oppressi.

Illus. di R. Spencer

I personaggi **caotici buoni** sono individualisti dalla forte volontà che non tollerano alcuna forma di oppressione, nemmeno in nome del bene comune. Solitamente agiscono da soli o in piccole bande, piuttosto che come parte di qualche organizzazione o gerarchia. Non hanno fede nelle capacità della legge e delle usanze sociali di insegnare alla gente la via della bontà. Anzi, fin troppo spesso hanno visto gente nascondersi dietro al paravento delle regole e delle leggi per commettere atti malvagi, o quanto meno irresponsabili. Anche se sostengono un sistema legale che ponga meno restrizioni possibile alle libertà individuali, gli individui caotici buoni si affidano ad altre forze (ad esempio la religione, la filosofia o la comunità) per incoraggiare le forme di comportamento buone e punire quelle malvagie. Gli avventurieri caotici buoni combattono il male perché è male, non perché è illegale.

In quelle società dove le pratiche malvagie vengono tollerate, i personaggi caotici buoni sono solitamente i primi a ribellarsi, e si fanno pochi scrupoli a sovvertire l'ordine esistente, se ciò può condurre all'eliminazione di quei mali.

I personaggi **neutrali buoni** occupano una posizione intermedia personale. Sostengono la causa del bene, e nessun'altra. Come regola, non badano al fatto che il bene sia fatto valere attraverso leggi e usanze o incoraggiato attraverso templi e filosofi: a loro basta che il bene prosperi. Le leggi morali a volte funzionano, e finché lo fanno, vanno benissimo. Tuttavia, quando le società legali buone iniziano a regolare attraverso le leggi ogni dettaglio delle vite dei cittadini, emanando leggi che non hanno alcuna rilevanza ai fini del bene e del male, i cittadini neutrali buoni diventano impazienti. Sostengono la legge quando questa è mirata a promuovere il bene, ma non la legge fine a se stessa. Analogamente, amano il concetto di libertà individuale, ma non sono sicuri che tutti debbano goderne: troppa libertà consente ai malfattori un terreno fertile su cui prosperare. Come gli avventurieri caotici buoni, quelli neutrali buoni combattono il male in quanto tale, ma di certo non disdegnano l'aiuto delle autorità legali nel farlo, quando questo è disponibile.

I personaggi neutrali buoni, nelle società che tollerano il male, resistono al male in ogni modo possibile, senza giungere a sovvertire attivamente il governo. Reclamano contro le ingiustizie, e a volte compiono atti di disobbedienza civile, dal momento che le leggi ingiuste sono inutili e non sono vincolanti, dal loro punto di vista.

INTERPRETARE UN EROE

Le discussioni precedenti sulle imprese eroiche e sull'importanza di equilibrare attentamente le proprie scelte sono utili soprattutto se applicate a un contesto specifico, alla personalità e alle aspirazioni globali di un eroe. Gli esempi che seguono descrivono alcuni archetipi eroici che incarnano vari aspetti della virtù, della moralità e del bene. Possono essere usati per fornire idee per alcuni PNG che fungano da alleati o da compagni per i personaggi giocanti, o per trarre spunti e creare nuove avventure. Inoltre, possono fungere da ispirazione per i

giocatori e aiutarli a costruire il background e la personalità del loro personaggio eroico. (Tuttavia, i giocatori dovrebbero ricordare che questi personaggi sono dotati di equipaggiamento adatto al loro livello e alla loro natura di PNG. Utilizzati come personaggi giocanti, ad eccezione di Veshann, dovrebbero disporre di ulteriore equipaggiamento).

GIUSTO CROCIATO

Il giusto crociato ha dedicato la sua vita a combattere il male: uccide mostri malvagi, porta allo scoperto gli ufficiali corrotti e pone fine alle tradizioni e alle pratiche più deplorevoli. Può trattarsi di un paladino in armatura completa alla guida di una carica sul campo di battaglia o di un aristocratico dalle vesti di lusso che denuncia le ingiustizie che avvengono nelle sale della politica. In qualsiasi caso, si tratta sempre di una figura orgogliosa, fiduciosa di sé (a volte a rischio di diventare arrogante), energica e pura.

Come avventuriero, il giusto crociato è una figura donchisciottesca: un cavaliere impegnato in un'impresa senza fine per liberare il mondo dal male. Punisce i mostri malvagi, spodesta i tiranni, esilia i demoni malvagi e consacra i templi malvagi. È colui che raddrizza i torti, che sostiene gli oppressi, una figura eroica in ogni senso della parola.

Esempio di giusto crociato

Quando Ulmo era giovane, venne sorpreso a borseggiare la persona sbagliata e venne imprigionato "fino a quando non si fosse riconciliato con la legge". Dopo essersi convertito in prigione alla fede di Heironeous, chiese di essere liberato per poter prendere parte a una crociata per liberare una terra dalle forze del male. Un paladino suo amico accettò di tenerlo d'occhio, lo guidò nella fede e gli impedì di deviare dal giusto cammino nei momenti critici; assieme, si unirono a una banda di avventurieri e partirono per una crociata. Ulmo seguiva i dettami del suo dio, ma non sentiva il richiamo della fede in modo particolare, finché un giorno, in un momento di disperazione, non cercò di imitare i gesti di un chierico al fine di poter attivare una pergamena di *rianimare morti*. Quando il potere sacro di Heironeous prese a fluire in lui e gli concesse di rianimare il suo amico, ogni dubbio svanì dalla sua anima e Ulmo decise di dedicare la sua vita al servizio della divinità. Ulmo è più portato alla meditazione che non a predicare in pubblico, e così ha abbandonato la sua armatura di cuoio e ha indossato le vesti di un monaco. Ora passa il suo tempo a meditare e ad abbattere i nemici di Heironeous con precisione, disciplina e fermezza.

Ulmo Lightbringer: halfling ladro 10/monaco 5; GS 15; umanoide Piccolo; DV 10d6+10 più 5d8+5; pf 72; Iniz +7; Vel 12 m; CA 24, contatto 24, colto alla sprovvista 24; Att base +10; Lotta +11; Att +19 in mischia (1d4+1, *kama*+1 piccolo) o +19 a distanza (1d4+1/x3, *arco corto*+1 piccolo); Att comp +19/+14 in mischia (1d4+1, *kama*+1 piccolo) o +18/+18/+13 in mischia (1d4+1, *kama*+1 piccolo) o +19/+14 a distanza (1d4+1/x3, *arco corto*+1 piccolo); AS raffica di colpi, colpo *ki* (magico), attacco furtivo +5d6; QS eludere, movimento veloce, tratti degli halfling, schivare prodigioso migliorato, opportunismo, purezza del corpo, caduta lenta 6 m, mente lucida, percepire trappole, scoprire trappole +3, schivare prodigioso; AL LB; TS Temp +11, Rifl +21, Vol +13; For 10, Des 24, Cos 13, Int 10, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +14, Artista della Fuga +17, Ascoltare +18, Cercare +10, Conoscenze (religioni) +2, Decifrare Scritture +5, Disattivare Congegni +13, Equilibrio +14, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +11, Osservare +16, Raggirare +7, Rapidità di Mano +13, Saltare +12, Scalare +10, Scassinare Serrature +12, Utilizzare Oggetti Magici +12; Arma Accurata, Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Combattere alla Cieca, Deviare Frecce[B], Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento, Mobilità, Pugno Stordente[B], Schivare.

Raffica di colpi (Str): Ulmo può usare un'azione di attacco completo per effettuare un attacco extra per round con un colpo senz'armi o un'arma speciale da monaco con il suo bonus di attacco base più alto, ma questo attacco e qualsiasi altro attacco effettuato nello stesso round subiscono una penalità di -1 ciascuno. La penalità viene applicata per 1 round, quindi avrà effetto anche su eventuali attacchi di opportunità che Ulmo potrebbe effettuare prima della sua azione successiva. Se armato con un kama, un nunchaku o un siangham, Ulmo può effettuare un attacco extra con quell'arma o senz'armi. Se armato con due armi di questo tipo, ne userà una per il suo o i suoi attacchi regolari e l'altra per l'attacco extra. In ogni caso, il bonus ai danni dell'attacco con la sua mano secondaria non viene ridotto.

Colpo *Ki* (Sop): Il colpo senz'armi di Ulmo può infliggere danni su una creatura dotata di riduzione del danno, come se il colpo fosse stato sferrato da un'arma magica.

Attacco furtivo (Str): Se Ulmo riesce a colpire un avversario quando questi non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale e infliggere 5d6 danni aggiuntivi. Per tutti i dettagli relativi alla capacità di attacco furtivo, vedi la descrizione dell'uccisore di Domiel nel Capitolo 5: "Classi di prestigio".

Eludere (Str): Quando Ulmo viene esposto a un effetto che normalmente gli consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, se supera il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Tratti degli halfling (Str): Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura, bonus di +1 ai tiri per colpire con le armi da lancio e le fionde.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Ulmo non può essere attaccato ai fianchi, se non da un ladro di almeno 14° livello.

Opportunismo (Str): Una volta per round, Ulmo può effettuare un attacco di opportunità contro un avversario che sia appena stato colpito da un attacco in mischia da un altro personaggio. Questo attacco conta come il suo attacco di opportunità per quel round.

Purezza del corpo (Str): Ulmo è immune a tutte le malattie, fatta eccezione per le malattie magiche come la putrefazione della mummia e la incantropia.

Caduta lenta (Str): Se Ulmo si trova entro la portata del suo braccio da un muro, può usare quel muro per rallentare la sua discesa mentre cade. Subisce danni come se la caduta fosse inferiore di 6 metri alla sua altezza reale.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e agli effetti della scuola di ammaliamento.

Scoprire trappole (Str): Ulmo può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando la prova ha una CD superiore a 20.

Percepire trappole (Str): Contro qualsiasi attacco proveniente da una trappola, Ulmo ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +3 alla Classe Armatura.

Schivare prodigioso (Str): Ulmo può reagire al pericolo prima di quando i suoi sensi gli consentirebbero di farlo in condizioni normali. Conserva il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista.

Proprietà: kama+1 piccolo, *arco corto*+1, 50 frecce perfette, *anello di protezione*+2, *bacchetta dell'invisibilità superiore* (24 cariche), *bacchetta dell'armatura magica* (46 cariche), *stivali molleggiati, mantello della resistenza*+2, *guanti della destrezza*+4, *talismano della saggezza*+2.

CAMPIONE PREDESTINATO

Il martirio è il destino inevitabile che attende il campione predestinato. Egli sa che il suo fervore per la giustizia lo condurrà alla morte, e così ogni sua azione è intrisa da un vago alone di malinconia e di fatalismo. A volte parla con gioia della grande ricompensa che attende sia lui che i suoi compagni nei regni celestiali, ma altre volte si sofferma a pensare sull'inevitabilità del suo destino. Il suo eroismo, tuttavia, non è sminuito dalla certezza della morte che lo attende, e il campione è in grado di compiere sorprendenti gesta di valore senza curarsi minimamente della propria incolumità.

Il campione predestinato accetta di compiere solo le imprese più pericolose. Se è necessario recuperare un artefatto sacro o una reliquia dal piano delle prigioni di Carceri, sarà il campione predestinato ad occuparsene. Se necessario, sarà pronto a rimanere indietro mentre i suoi compagni portano la reliquia in salvo attraverso un *portale* che riconduce a casa, anche se dovesse significare rimanere intrappolato laggiù per sempre.

Esempio di campione predestinato

Regina, la figlia più giovane di una famiglia nobile, crebbe in una pacifica abbazia dedicata a Pelor, ma in età molto giovane dimostrò di essere più interessata all'arte delle armi. I pacifici studiosi dell'abbazia cercarono dapprima di arginare la sua indole violenta, ma poi la inviarono a vivere con un ordine di guerrieri devoto a Raziel. Fu laggiù che Regina scoprì la sua vera vocazione come soldatessa in una guerra sacra contro un culto demoniaco. Regina trae grande piacere dalle imprese eroiche che compie, ma ha perso troppi alleati e troppi amici in guerra per credere che il destino che la attende sia qualcosa di diverso dalla morte. Il suo obiettivo finale è quello di morire bene, non rantolando sulla punta di una spada demoniaca mentre i suoi compagni cadono a terra attorno a lei, ma eroicamente, onorevolmente e con rettitudine. Se deve morire, e sa che questo è il suo destino, vuole che la sua morte sia fonte di salvezza per gli altri.

Regina: Umana guerriera 10/spada della giustizia* 3; GS 13; umanoide Medio; DV 10d10+20 più 3d8+6; pf 99; Iniz +1; Vel 6 m; CA 25, contatto 11, colta alla sprovvista 24; Att base +13; Lotta +18; Att +20 in mischia (1d10+8/17-20, *spada bastarda sacra+1*) o +15 a distanza (1d8+5, arco lungo composito perfetto [bonus di For +5]); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d10+8/17-20, *spada bastarda sacra+1*) o +15/+10/+5 a distanza (1d8+5, arco lungo composito perfetto [bonus di For +5]); AS -; QS -; AL LB; TS Temp +13, Rifl +6, Vol +7; For 20, Des 13, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

*Nuova classe di prestigio descritta nel Capitolo 5 di questo libro.

Abilità e talenti: Intimidire +15, Nuotare +5, Percepire Intenzioni +6, Saltare +13, Scalare +13; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Colpo Debilitante*, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Debilitazione Sacra*, Estrazione Rapida, Schivare, Servitore dei Cieli*, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Voto di Astinenza*, Voto di Purezza*, Voto Sacro*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

Proprietà: Cintura della forza da gigante+2, spada bastarda sacra+1, armatura completa+2, scudo pesante di metallo+2, arco lungo composito perfetto (bonus di For +5), 50 frecce normali, 10 frecce argentate, 10 frecce in ferro freddo, 10 frecce adamantine, *mantello della resistenza+1*.

Un guaritore benevolo non deve essere per forza un chierico.

Illus. di G. Kubic

GUARITORE BENEVOLO

Il guaritore benevolo è un'anima caritatevole impegnata ad aiutare gli altri. Spesso si tratta di un guaritore nel senso letterale della parola, come ad esempio un chierico dotato di una vasta gamma di incantesimi di guarigione. In altri casi può trattarsi di un bardo che fa uso della sua musica per risollevare gli animi, di un druido pronto a prendersi cura delle piante e degli animali del suo bosco sacro, o di uno stregone avventuriero specializzato nell'uso degli incantesimi protettivi per potenziare le capacità dei suoi compagni. In genere non si tratta di un guerriero da prima linea, e spesso si rifiuta di combattere del tutto, a meno che non debba farlo per guarire dei compagni feriti per consentire loro di rituffarsi nella mischia. Di solito dimostra un atteggiamento umile e un comportamento dimesso.

Il guaritore benevolo prende parte alle avventure non per la gloria o i tesori da accumulare, sebbene il denaro possa essergli utile per aiutare e guarire gli altri. Si reca invece all'avventura spinto dalla sua premura di badare agli altri (spesso i suoi compagni avventurieri, che sono i beneficiari più frequenti delle sue arti curative). Potrebbe anche prendere parte a una cerca per trovare una cura magica per una malattia soprannaturale che affligge una città, per dare la caccia a un licantropo che stia terrorizzando un villaggio (cercando un modo per curarlo, non per ucciderlo) o prendere parte alla ricerca di una reliquia in grado di restituire la vita a una terra desolata.

Esempio di guaritore benevolo

Da ragazza, Tasthania Silvershade perdette tutta la sua famiglia (anzi, il suo intero villaggio) per mano di una banda di predoni orchi. Stava giocando da sola nei boschi quando gli orchi calarono sul villaggio e lo devastarono. Quando Tasthania tornò al villaggio, vide un unicorno che avanzava a passo lento tra le rovine fumanti, in cerca di sopravvissuti ancora in grado di essere curati. L'unico sopravvissuto che Tasthania e l'unicorno trovarono fu un giovane combattente orco. Tasthania voleva ucciderlo, ma l'unicorno la fermò e guarì le ferite dell'orco. Tasthania andò su tutte le furie e l'orco fuggì. Anni dopo, una volta diventata adulta,

Tasthania intraprese il cammino del druido e venne assalita nei boschi da un'altra banda di orchi. Il capo della banda, tuttavia, la riconobbe e ordinò di cessare l'attacco, poiché era lo stesso orco che l'unicorno aveva curato e lasciato andare. Ora Tasthania ha giurato di seguire solo il sentiero della pace, ed è diventata amica di vari orchi: considera la loro redenzione la sua missione personale di guarigione nel mondo. Continua anche a lavorare al fianco dell'unicorno per guarire le creature dei boschi.

Tasthania Silvershade: Elfa druido 7; GS 7; umanoide Medio; DV 7d8+7; pf 38; Iniz +2; Vel 9 m; CA 20, contatto 14, colta alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +4; Att +4 contatto in mischia (incantesimi) o +6 contatto a distanza (incantesimi); AS -; QS compagno animale, aura tranquillizzante, tratti degli elfi, legame con il compagno, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, condividere incantesimi, frantumare armi, passo senza tracce, empatia selvatica, forma selvatica (animale Piccolo o Medio 3 volte al giorno), andatura nel bosco; AL NB; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +10; For 8, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 18, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +12, Diplomazia +15, Guarire +14; Voto di Non Violenza*, Voto di Pace*, Voto Sacro*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

Aura tranquillizzante (Sop): Tasthania è perennemente circondata da un'aura tranquillizzante del raggio di 6 metri. Le creature all'interno del raggio devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14, altrimenti subiscono l'effetto di un incantesimo *calmare emozioni*. Quelle creature che lasciano l'area per poi rientrarvi effettuano un nuovo tiro salvezza. Se una creatura supera un tiro salvezza e rimane all'interno dell'aura, non ne subisce gli effetti finché non esce dall'aura e poi non vi rientra.

Tratti degli elfi (Str): Immunità agli incantesimi e agli effetti magici di sonno; bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli ammaliamenti; ha diritto a una prova di Cercare quando passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta.

Legame con il compagno (Str): Tasthania può gestire il suo compagno animale come azione gratuita, oppure spingerlo come azione di movimento, con un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali da effettuare con quello specifico animale.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Tasthania ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Condividere incantesimi (Str): Tasthania può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stessa abbia effetto anche sul suo compagno animale, se questi si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio l'"Incantatore" sul suo compagno animale.

Frantumare armi (Sop): Se una creatura colpisce Tasthania con un'arma costruita, l'arma deve immediatamente superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, altrimenti si frantumerà contro la sua pelle, senza infliggere alcun danno.

Passo senza tracce (Str): Tasthania non lascia alcuna traccia quando si sposta negli ambienti naturali e non è possibile seguirne le tracce.

Empatia selvatica (Str): Tasthania può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di una creatura senziente. Tira 1d20+8, o 1d20+4 se tenta di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza pari a 1 o a 2.

Forma selvatica (Sop): Tasthania può assumere l'aspetto di un animale di taglia Piccola o Media e tornare alla sua forma originaria per tre volte al giorno, con gli stessi effetti dell'incantesimo *metamorfosi*.

Andatura nel bosco (Str): Tasthania può attraversare il sottobosco di un ambiente naturale a velocità normale e senza subire danni o impedimenti di altro tipo.

Incantesimi da druido preparati (6/5/4/3/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo o 18 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi che non infliggono danni): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del veleno, resistenza, virtù*; 1° - *calmare animali, cura ferite leggere, foschia occultante, intralciare, occhi dell'avoral** ; 2° - *charme su persone o animali, deformare legno, ristorare inferiore, ritarda veleno*; 3° - *cura ferite moderate, neutralizza veleno, rimuovi malattia*; 4° - *bellezza accecante**, *cura ferite gravi*.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Proprietà: Mantello della resistenza+1, armatura in pelle+1, talismano della saggezza+2.

Thuk, compagno animale di Tasthania: Cinghiale; GS -; animale Medio; DV 5d8+18; pf 40; Iniz +0; Vel 12 m; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Att base +2; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d8+4, corno); Att comp +5 in mischia (1d8+4, corno); AS ferocia; QS eludere, olfatto acuto; AL N; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +2; For 16, Des 11, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Osservare +5; Allerta, Robustezza.

Ferocia (Str): Thuk è un combattente talmente tenace che continua a combattere senza alcuna penalità, anche se è inabile o morente.

Eludere (Str): Quando Thuk viene esposto a un effetto che normalmente gli consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, se supera il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Olfatto acuto (Str): Thuk è in grado di individuare i nemici in arrivo, localizzare gli avversari nascosti e seguire le tracce attraverso il suo fiuto.

MENTORE SACRO

Il mentore sacro ha scelto di condividere le virtù che ha appreso con il prossimo. Potrebbe trattarsi di un insegnante nel senso tradizionale del termine: uno studioso che impartisce lezioni relative alle proprie conoscenze, forse istruendo il prossimo nelle dottrine della religione del bene o nei precetti di un ordine celestiale. Oppure potrebbe trattarsi di un chierico o di un altro individuo pio, i cui insegnamenti sono di carattere più morale, mirati ad esortare il prossimo a seguire il sentiero della giustizia. Oppure potrebbe fungere da guida attraverso l'esempio, usando la sua personalità per condurre gli altri sul sentiero che egli stesso percorre.

Il mentore sacro è attratto da quelle avventure che gli offrono l'opportunità di insegnare, anche se i suoi discepoli sono i suoi stessi compagni. Potrebbe essere incluso in un gruppo come guida o consigliere nel corso di un'importante impresa per la causa del bene, specialmente se quell'impresa ha a che fare con antiche conoscenze che rientrano nel suo campo di specializzazione o prevede pericolose tentazioni dal punto di vista morale. Spesso prende parte alle avventure anche semplicemente per ampliare le sue conoscenze.

Esempio di mentore sacro

All'età di sei anni, Veshann vide un arconte tromba, e quella vista cambiò la sua vita. Rimase talmente impressionato dalla maestosa virtù di quella creatura, talmente colpito dalla sua bellezza ultraterrena e talmente attratto dai valori che incarnava che decise di dedicarsi agli studi dei Sette Cieli, cercando di scoprire tutto ciò che potesse sulle origini di quella stupefacente creatura. Veshahn ha ora ventun anni, ma la sua ossessione per i cieli non è mutata, e il suo cammino per scoprire i misteri del Cielo Illuminato, la più alta vetta di Celestia, prosegue. Man mano che Veshann avanza sul sentiero della sua illuminazione personale, tuttavia, cerca anche di condurre una vita che sia da esempio per gli altri, specialmente per il pittoresco gruppo di avventurieri

con cui viaggia. Veshann non è né particolarmente brillante, né particolarmente saggio, ma la sua personalità lo rende un capo naturale ed esemplare, pronto a condividere la sua esperienza di vita personale invece di impartire insegnamenti o rivelazioni vere e proprie. Lascia volentieri la teologia agli studiosi e le predicazioni ai sacerdoti, e preferisce guidare gli altri verso la virtù e la perfezione fungendo da esempio.

Veshann: Umano stregone 9/mistico celestiale* 4; GS 13; umanoide Medio; DV 9d4+27 più 4d4+12; pf 73; Iniz +0; Vel 9 m; CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 21; Att base +6; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d6+3, bastone ferrato); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+3, bastone ferrato; AS colpo eroico +2; QS benedizione del cielo dorato, benedizione del cielo argenteo, riduzione del danno 5/magia, legame empatico, contrastare elementi, resistenza all'energia 5, sostentamento superiore, famiglio arconte lanterna, scudo mentale, condividere incantesimi, sostentamento; AL LB; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +13; For 12, Des 10, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 22.

*Nuova classe di prestigio descritta nel Capitolo 5 di questo libro.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (piani) +6, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +8, Osservare +3, Sapienza Magica +13; Alone di Luce[B], Famiglio Celestiale*[B], Incantesimi Estesi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Purificati, Radiosità Sacra[B], Servitore dei Cieli*[B], Stimmate*[B], Voto di Astinenza*[B], Voto di Povertà*, Voto Sacro*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

Benedizione del cielo argenteo (Sop): Veshann è dotato di resistenza all'elettricità 10 e riceve un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro le malattie, i veleni e la pietrificazione. Inoltre è sempre avvolto da un effetto di *cerchio magico contro il male* identico all'incantesimo omonimo (13° livello dell'incantatore).

Benedizione del cielo dorato (Sop): Veshann è dotato di immunità agli incantesimi di morte e agli effetti magici di morte.

Legame empatico (Sop): Veshann può comunicare telepaticamente con il suo famiglio entro una distanza di 1,5 km. Dispone della stessa connessione del famiglio rispetto a un determinato luogo o a un oggetto.

Contrastare elementi (Str): Veshann è immune agli effetti degli ambienti caldi o freddi (condizioni comprese tra -10 e 60 gradi centigradi).

Colpo eroico (Sop): Veshann ottiene un bonus di potenziamento +2 a tutti i tiri per colpire e ai danni, e qualsiasi arma da lui impugnata viene considerata sia magica che buona ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Sostentamento superiore (Str): Veshann non ha bisogno di respirare.

Scudo mentale (Str): Veshann è immune a *individuazione dei pensieri, rivela bugie* e a qualsiasi tentativo di individuare il suo allineamento.

Condividere incantesimi (Str): Veshann può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche sul suo compagno animale, se questi si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio l'"Incantatore" sul suo compagno animale.

Sostentamento (Str): Veshann non ha bisogno di mangiare o di bere.

Incantesimi conosciuti (6/8/8/7/7/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *distruggere non morti, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, messaggio, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano;* 1° - *armatura magica, dardo incantato, individuazione del male, luce della lanterna**, scudo;* 2° - *giogo della pietà**, raggio rovente, resistenza dell'orso, sfocatura, vedere invisibilità;* 3° - *dissolvi magie, fulmine, sonno profondo, volare;* 4° - *invisibilità superiore, scudo radioso**, sfera elastica di Otiluke;* 5° - *blocca mostri, evoca mostri V;* 6° - *riflessi del peccato**. 12° livello dell'incantatore.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Proprietà: Bastone ferrato, tunica semplice.

Gleam, famiglio di Veshann: Arconte lanterna; GS -; esterno Piccolo (buono, extraplanare, legale); DV 13; pf 36; Iniz +4; Vel volare 18 m (perfetta); CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +7; Lotta +2; Att +7 contatto a distanza (1d6, raggio di luce); Att comp +7 contatto a distanza (1d6, 2 raggi di luce); AS capacità magiche; QS aura di minaccia, riduzione del danno 20/male, trasmettere incantesimi a contatto, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, teletrasporto, linguaggi, eludere migliorato, conferire Allerta; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +8; For 1, Des 11, Cos 10, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +4, Conoscenze (piani) +2, Diplomazia +4, Percepire Intenzioni +4, Osservare +4; Iniziativa Migliorata.

Aura di minaccia (Sop): Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da Gleam deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18, altrimenti subirà una penalità di -2 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza per un giorno, o finché non riesce a colpire Gleam con un attacco. Una creatura che abbia resistito o che abbia spezzato l'effetto non può essere di nuovo influenzata dall'aura di Gleam per 24 ore.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Gleam può trasmettere gli incantesimi a contatto di Veshann, se i due sono in contatto quando Veshann lancia l'incantesimo a contatto in questione.

Conferire Allerta (Str): Finché Gleam si trova a portata di mano, conferisce a Veshann il talento Allerta.

Eludere migliorato (Str): Quando Gleam viene esposto a un effetto che normalmente gli consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza e solo metà danni se non lo supera.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, fiamma perenne, individuazione del male.* 3° livello dell'incantatore.

Teletrasporto (Sop): Gleam può fare uso di teletrasporto superiore a volontà, con gli stessi effetti dell'incantesimo (14° livello dell'incantatore), con la differenza che Gleam può trasportare solo se stesso e un massimo di 25 kg di oggetti.

Linguaggi (Sop): Gleam può parlare con qualsiasi creatura dotata di un linguaggio, come se stesse usando un incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

EROE CONTADINO

L'eroe contadino è un campione della gente comune che ha raggiunto grandi risultati grazie alle sue virtù. Può trattarsi di un semplice combattente o di un esperto, può iniziare la sua carriera in una classe da PNG e diventare in seguito un multiclasse, oppure iniziare direttamente appartenendo a una classe di avventurieri, ma non dimentica mai le sue origini campagnole. Rimane umile, ma è pronto a sfidare le autorità e non si fa mai comandare.

Come avventuriero, l'eroe contadino protegge la gente comune dagli assalti dei mostri, dalla crudeltà dei tiranni, dalle sopraffazioni dei nobili e dai pericoli del briganti. Si occupa di liberare gli schiavi e di dare riparo a coloro che riescono a fuggire. È un protettore, un campione e un idolo della gente di cui si è messo al servizio.

Esempio di eroe contadino

Solarian Ammazzagoblin è un cittadino taciturno, sulla difensiva, segnato da troppe esperienze buie nella vita. Dopo aver passa-

to la gioventù all'interno delle bande cittadine più violente, è stato strappato via alla sua vita criminosa dal suo mentore. Quando gli altri membri della sua banda cittadina vennero spazzati via da una banda rivale, Solarian fuggì dalla città, portando con sé soltanto una brutta cicatrice sul collo e una profonda ferita nel cuore. È dotato di un forte senso della giustizia, dell'onore e della bontà, e non ha alcuna tolleranza per i soprusi. Dopo una serie di avventure in cui si è guadagnato il soprannome di "Ammazzagoblin", ha trovato una nuova dimora e una nuova direzione per la sua vita nei templi di Pelor, e ha scelto di diventare un paladino. Ha un aspetto ben diverso da quello del tipico paladino, in quanto preferisce usare il suo vecchio stocco e la sua armatura in cuoio imbottito invece della tradizionale armatura di piastre e della spada da combattente cavalleresco.

Solarian Ammazzagoblin: Umano ladro 3/paladino 1; GS 4; umanoide Medio; DV 3d6 più 1d10; pf 24; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +5; Att +7 in mischia (1d6+2, *stocco*+1) o +7 a distanza (1d6+1, arco corto composito [bonus di For +1]); Att comp 7 in mischia (1d6+2, *stocco*+1) o +7 in mischia (1d6+1, arco corto composito [bonus di For +1]); AS attacco furtivo +2d6, punire il male; QS aura di bene, individuazione del male, eludere, scoprire trappole, percepire trappole +1; AL LB; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +2; For 13, Des 16, Cos 10, Int 10, Sag 13, Car 16.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Artista della Fuga +7, Ascoltare +5, Cavalcare +6, Cercare +4, Conoscenze (religioni) +1, Diplomazia +7, Disattivare Congegni +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +5, Raccogliere Informazioni +7, Rapidità di Mano +4, Saltare +3, Scalare +7, Scassinare Serrature +8; Arma Accurata, Colpo Debilitante*, Robustezza.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Solarian (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 1° livello.

Individuazione del male (Mag): A volontà, come l'incantesimo omonimo.

Eludere (Str): Quando Solarian viene esposto a un effetto che normalmente gli consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, se supera il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Punire il male (Sop): Solarian può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +3 al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra. Se punisce una creatura che non è malvagia, la punizione non ha alcun effetto ma il suo uso viene comunque conteggiato per quel giorno.

Attacco furtivo (Str): Se Solarian riesce a colpire un avversario quando questi non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale e infliggere 2d6 danni extra. Per tutti i dettagli relativi alla capacità di attacco furtivo, vedi la descrizione dell'uccisore di Domiel nel Capitolo 5: "Classi di prestigio".

Scoprire trappole (Str): Solarian può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando la prova ha una CD superiore a 20.

Percepire trappole (Str): Contro qualsiasi attacco proveniente da una trappola, Solarian ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+1, stocco+1, 4 pugnali, arnesi da scasso perfetti, arco corto composito (bonus di For +1), 20 frecce normali, buckler perfetto, 3 ampolle di acquasanta, simbolo sacro argentato.

MALVAGIO REDENTO

Il malvagio redento, come indica il nome stesso, era un tempo un malvagio o, quanto meno, un neutrale dagli intenti egoistici. In qualche modo (forse grazie all'intervento di un personaggio eroico che si è adoperato per la sua conversione, o semplicemente a causa delle circostanze e degli eventi) ha voltato le spalle alle sue scelte di un tempo e ha adottato un allineamento buono. Forse ha iniziato a compiere imprese eroiche per motivi egoistici. Anche se fatte per i motivi sbagliati, le imprese eroiche migliorano le persone che le compiono, e col tempo il malvagio redento ha imparato a compierle senza alcun obiettivo recondito, fino a diventare uno degli eroi più virtuosi. Il malvagio redento si dimostra ancora più comprensivo di qualsiasi altro personaggio eroico nei confronti di coloro che seguono ancora la via del male, ed è disposto a qualsiasi sacrificio per incoraggiare le loro redenzione e il loro progressivo riscatto. Potrebbe essere oppresso dai sensi di colpa per le sue azioni passate e cercare attivamente il perdono, oppure potrebbe perdere la calma facilmente contro chiunque gli rinfacciasse il suo passato. Spesso ha modi più aspri rispetto a quei personaggi che sono sempre stati buoni, ma è saldo quanto loro nella sua dedizione alle imprese eroiche.

Nel corso delle avventure, il malvagio redento è interessato soprattutto a comunicare e trasmettere la sua esperienza di riscatto, offrendo una possibilità di redenzione anche agli altri malvagi, ma combattendoli con ferocia quando la risposta a queste offerte è la violenza. Alcuni sono simili ai giusti crociati, e si dimostrano pronti a punire i mostri malvagi ovunque si nascondano, mentre altri concentrano la loro attenzione soprattutto sugli umanoidi malvagi, nel tentativo di sventare i loro piani o di guidarli verso la redenzione.

Più di chiunque altro, un malvagio redento sa bene che nessun'anima è senza speranza di redenzione.

Esempio di malvagio redento

Thaqualm è un esempio straordinario di malvagio redento: una mind flayer che si è unita alla causa del bene. Thaqualm viveva nelle profondità di una città di mind flayer. Fu vittima di una ribellione degli schiavi su piccola scala: i suoi servi duergar si liberarono dal suo controllo mentale e la costrinsero a tre anni di umiliante servitù, sopprimendo i suoi poteri mentali e affamandola fino a farla quasi morire. Alla fine venne liberata da un gruppo di avventurieri di superficie che uccisero i duergar ma risparmiarono la patetica illithid, mostrandole una pietà che finora nessuno le aveva mai dimostrato. Alla fine si unì agli avventurieri e viaggiò assieme a loro per due anni. Ora si è unita a un ordine monastico e dedica la sua vita alla contemplazione. Ha formulato un voto di non violenza e si dà da fare per redimere qualsiasi umanoide malvagio che incontri, sperando di poterlo indirizzare sullo stesso sentiero di salvezza che lei ha intrapreso.

Thaqualm: Mind flayer femmina monaca 8; GS 16; aberrazione Media; DV 8d8+16 più 8d8+16; pf 104; Iniz +9; Vel 15 m; CA 34,

Illus. di R. Spencer

contatto 25, colta alla sprovvista 29; Att base +12; Lotta +15; Att +17 in mischia (1d4+3, tentacolo) o +15 in mischia (1d10+3, colpo senz'armi); Att comp +17 in mischia (1d4+3, 4 tentacoli) o +15/+10/+5 in mischia (1d10+3, colpo senz'armi) o +14/+14/+10/+5 in mischia (1d10+3, colpo senz'armi); AS estrarre, afferrare migliorato, colpo *ki* (magia, legale), *flagello mentale*, poteri psionici; QS scurovisione 18 m, eludere, movimento veloce, purezza del corpo, caduta lenta (12 m), resistenza agli incantesimi 25, mente lucida, telepatia 30 m, integrità del corpo; AL LB; TS Temp +10, Rifl +13, Vol +17; For 16, Des 20, Cos 14, Int 18, Sag 20, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Ascoltare +18, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (religioni) +13, Diplomazia +4, Equilibrio +15, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +10, Osservare +14, Raggirare +7, Saltare +13; Arma Accurata, Colpo *Ki* Santificato*, Disarmare Migliorato[B], Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Pugno Stordente[B], Riflessi in Combattimento[B], Schivare, Voto di Non Violenza*, Voto di Obbedienza*, Voto Sacro*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

Estrarre (Str): Se Thaqualm inizia il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e vince una prova di lotta, estrae automaticamente il cervello della vittima, uccidendo la creatura sul colpo. Questo potere è inutile contro i costrutti, gli elementali, le melme, i vegetali e i non morti. L'estrazione non è istantaneamente fatale per gli avversari dotati di teste multiple, come ad esempio gli ettin e le idre.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, Thaqualm deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con l'attacco dei suoi tentacoli. A questo punto può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, fa presa e avvolge i suoi tentacoli sulla testa dell'avversario. Thaqualm può afferrare una creatura Enorme o più grande, ma solo se è in grado di raggiungere in qualche modo la testa dell'avversario.

Se comincia il suo turno con almeno un tentacolo avvolto, Thaqualm può tentare di avvolgere i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con un'unica prova di lotta o una prova di Artista della Fuga riuscita, ma Thaqualm ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Colpo *Ki* (Sop): Il colpo senz'armi di Thaqualm può infliggere danni su una creatura dotata di riduzione del danno, come se il colpo fosse stato sferrato da un'arma magica e legale.

***Flagello mentale* (Mag):** Questo attacco psionico è un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o rimanere stordito per 3d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità equivale a un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *charme sui mostri* (CD 16), *individuazione dei pensieri* (CD 14), *levitazione, spostamento planare* e *suggestione* (CD 15). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Eludere (Str): Quando Thaqualm viene esposta a un effetto che normalmente gli consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, se supera il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Purezza del corpo (Str): Thaqualm è immune a tutte le malattie, fatta eccezione per le malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Caduta lenta (Str): Se Thaqualm si trova entro la portata del suo braccio da un muro, può usare quel muro per rallentare la sua discesa mentre cade. Subisce danni come se la caduta fosse inferiore di 12 metri alla sua altezza reale.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e agli effetti della scuola di ammaliamento.

Telepatia (Sop): Thaqualm può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri dotata di un linguaggio.

Integrità del corpo (Sop): Thaqualm può curare fino a 16 pf dei suoi danni ogni giorno, e può ripartire questa quantità tra più usi.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+6, cintura del monaco, anello di protezione+4.

PERSONAGGI EROICI

Un barbaro caotico buono che combatte impugnando un'ascia grande sacra è un personaggio molto diverso da uno stregone caotico buono dotato di poteri arcani sacri. I membri delle varie classi di personaggi seguono il sentiero eroico in molti modi diversi. La sezione seguente descrive alcuni di questi modi, compresi i talenti eroici da scegliere e le opzioni delle classi di prestigio di ogni classe base.

BARBARO EROICO

Un barbaro eroico non è affatto la contraddizione che molti potrebbero credere. Si oppone al male che dilaga nelle società urbane decadenti, alla tirannia dei sovrani malvagi e alle macchinazioni dei diavoli. L'ira di un barbaro eroico è una vera e propria manifestazione della collera celestiale contro le forze del male. La sfida più grande che deve affrontare è assicurarsi che, una volta in preda all'ira, non commetta nessuna azione malvagia per sbaglio.

Talenti eroici da scegliere: Cavaliere delle Stelle, Colpo Armato Santificato. Colpo Risonante, Fiaccare i Profani, Giusta Ira.

Classi di prestigio raccomandate: Campione di Gwynharwyf, martire risorto, signore dei cieli, spada della giustizia.

BARDO EROICO

Anche se molti bardi si comportano da canaglie spericolate, i bardi eroici si rivelano artisti ispirati dalla musica dei cieli e dalla poesia della creazione. Spesso lavorano in stretto contatto con gli eladrin e sono i più indicati a neutralizzare gli avversari senza ucciderli, usando i loro incantamenti più potenti. Sono anche in grado di comandare il potere delle emozioni umane, ispirando coraggio e speranza nei loro alleati. I bardi eroici sono forse i diplomatici più abili in assoluto, combinando le loro abilità e il loro Carisma naturale per sventare un possibile conflitto ogni volta che è loro possibile.

Talenti eroici da scegliere: Cavaliere delle Stelle o Prescelto dai Compagni, Alone di Luce, Bacio della Ninfa, Colpo Armato Santificato, Parole della Creazione, Radiosità Sacra.

Classi di prestigio raccomandate: Apostolo di pace, arcanista eroico, cacciatore di Kharash, creatore di meraviglie, martire risorto, trovatore delle stelle.

CHIERICO EROICO

Ovviamente, un chierico eroico è al servizio di una divinità buona: Heironeous, Ehlonna, Pelor, Kord, Moradin, Yondalla, Garl Glittergold, Bahamut, o forse una delle divinità descritte in questo capitolo. Anche se i chierici di allineamento buono possono adorare St. Cuthbert, di allineamento legale neutrale, o Olidammara, di allineamento caotico neutrale, i chierici buoni al servizio delle divinità neutrali non sono completamente dediti alla causa del bene e quindi in genere non hanno il per-

Illus. di W. Reynolds

messo di acquisire talenti eroici.

I chierici eroici sono i servitori ideali delle divinità buone, vere e proprie estensioni viventi del volere della divinità. La loro comprensione del bene è definita dai dogmi e dalle priorità della divinità: un chierico di Heironeous è interessato principalmente a combattere il male, mentre un chierico di Pelor passa buona parte del suo tempo ad aiutare e a guarire la gente comune. Entrambi sono buoni ed eroici allo stesso modo, e potrebbero perfino condividere lo stesso allineamento, ma le loro priorità sono diverse. La loro fede è la lente attraverso la quale osservano il mondo e svolgono i doveri della loro vita eroica.

Talenti eroici da scegliere: Alone di Luce, Cavaliere delle Stelle, Colpo Armato Sacrificato, Debilitazione Sacra, Incantesimi ad Attivazione Consacrati, Incantesimi ad Attivazione Purificati, Parole della Creazione, Prescelto dai Compagni, Radiosità Sacra, Scacciare Eroico, Servitore dei Cieli, Voto Sacro.

Classi di prestigio raccomandate: Apostolo di pace, creatore di meraviglie, difensore di Sealtiel, emissario di Barachiel, martire risorto, mistico celestiale, profeta di Erathaol, pugno di Raziel, sentinella di Bharrai.

DRUIDO EROICO

Se i bardi eroici sono strettamente associati agli eladrin, i druidi eroici sono legati ai guardinal, i celestiali dall'aspetto animalesco. Proprio come i guardinal, i druidi eroici sono dediti al bene e intimamente affiliati al mondo della natura. Danno grande valore alle amicizie, sia che si tratti dei loro compagni d'avventura, che dei loro compagni animali o dei folletti, e odiano particolarmente quelle creature malvagie che danneggiano la natura.

Talenti eroici da scegliere: Alone di Luce, Amico degli Animali, Attacco Naturale Santificato, Bacio della Ninfa, Colpo Armato Santificato, Compagno Eroico, Forma Selvatica Eroica, Prescelto dai Compagni, Radiosità Sacra.

Classi di prestigio raccomandate: Apostolo di pace, creatore di meraviglie, donna cigno, leone di Talisid, martire risorto, protetta di Valarian, sentinella di Bharrai, signore dei cieli.

GUERRIERO EROICO

Non tutti coloro che combattono in nome della giustizia sono dei paladini. Sono molti i guerrieri che scendono in battaglia per sostenere la causa del bene. Senza il potere divino di un paladino a sostenerli, i guerrieri eroici fanno affidamento soprattutto alla loro bravura nelle armi e alla loro vasta selezione di talenti da combattimento, e solo secondariamente su eventuali talenti eroici soprannaturali che potrebbero acquisire. Specialmente per i personaggi caotici buoni e neutrali buoni, la via del guerriero offre dei considerevoli vantaggi rispetto al difficile cammino dei paladini.

Talenti eroici da scegliere: Cavaliere delle Stelle, Colpo Armato Santificato, Colpo Risonante, Debilitazione Sacra, Fiaccare i Profani, Prescelto dai Compagni, Pugno dei Cieli, Servitore dei Cieli, Voto Sacro.

Classi di prestigio raccomandate: Cavaliere alchimista, difensore di Sealtiel, martire risorto, signore dei cieli, spada della giustizia, vassallo di Bahamut.

LADRO EROICO

I ladri eroici, pur disponendo delle stesse abilità e capacità di classe dei loro colleghi di allineamento non buono, di solito non sono ladri nel senso più classico del termine. Un ladro legale buono è affidabile quanto un paladino, e un ladro caotico buono è in grado di cantare assieme alla Corte delle Stelle degli eladrin. I ladri buoni, nemmeno quelli legali buoni, non sono limitati da un codice d'onore astratto e poco pratico che gli impedisca di usare i loro attacchi furtivi, fatta eccezione per le indicazioni generiche sulla violenza descritte in precedenza in questo capitolo. L'uso di un attacco furtivo non è in sé più malvagio dell'uso di una spinta o di una manovra per travolgere: quando il ladro è impegnato in una lotta per la sopravvivenza contro le forze del male, può tranquillamente usare quelle tattiche in grado di procurargli la vittoria. Inoltre, la capacità di un ladro di infliggere i danni del suo attacco furtivo con un'arma debilitante (un manganello, o un'arma normale, se il ladro è dotato del talento Colpo Debilitante) lo rende un soggetto ideale per catturare i nemici senza ucciderli, dimostrando la pietà richiesta dalla causa del bene.

Talenti eroici da scegliere: Bacio della Ninfa, Cavaliere delle Stelle, Colpo Armato Santificato, Colpo Consacrato, Debilitazione Sacra, Prescelto dai Compagni, Servitore dei Cieli.

Classi di prestigio raccomandate: Cacciatore di Kharash, emissario di Barachiel, martire risorto, spada della giustizia, uccisore di Domiel.

MAGO EROICO

Un mago eroico è una figura imponente, avvolta in vesti bianche fluenti, risplendente di energia celestiale e pervasa dalla furia e dalla forza della giustizia. Come gli stregoni, molti maghi eroici affermano di aver ricevuto i loro incantesimi dai celestiali, ma non dalla loro discendenza, bensì dalle loro biblioteche, al fine di poter usare quegli incantesimi nella battaglia contro il male. I loro incantesimi preferiti sono simili a quelli degli stregoni eroici.

Talenti eroici da scegliere: Alone di Luce, Bacio della Ninfa, Cavaliere delle Stelle, Famiglio Celestiale, Parole della Creazione, Prescelto dai Compagni, Radiosità Sacra, Servitore dei Cieli, Stimmate, Voto Sacro.

Classi di prestigio raccomandate: Creatore di meraviglie, martire risorto, mistico celestiale, profeta di Erathaol, sentinella di Bharrai.

MONACO EROICO

I monaci buoni, rigorosi asceti dediti alla ricerca della perfezione spirituale, sono i migliori candidati naturali in grado di soddisfare le rigide richieste del cammino eroico. Da uno stile di combattimento senz'armi e senza armature a un voto di povertà che rifiuti ogni forma di equipaggiamento da battaglia, del resto, il passo è breve. Analogamente, molti monaci si sottopongono a uno strettissimo ascetismo che li conduce con naturalezza ad osservare altri voti ascetici da osservare per la vita. I monaci buoni sono comparabili agli stessi paladini come esempi dei migliori personaggi eroici.

Talenti eroici da scegliere: Alone di Luce, Colpo *Ki* Sacro, Colpo *Ki* Santificato, Colpo Armato Santificato, Colpo Risonante, Pugno dei Cieli, Servitore dei Cieli, Tocco di Ghiaccio Dorato, Voto Sacro.

Classi di prestigio raccomandate: Difensore di Sealtiel, iniziato di Pistis Sophia, martire risorto, mistico celestiale, spada della giustizia.

PALADINO EROICO

Se un barbaro eroico può sembrare sotto certi aspetti un ossimoro, un "paladino eroico" potrebbe invece sembrare ridondante. Tutti i paladini, naturalmente, sono tenuti ad essere dei modelli esemplari per i personaggi di allineamento buono, e nella misura in cui vi riescono, si dimostrano anche tra gli esempi più alti di personaggi eroici in assoluto.

Talenti eroici da scegliere: Alone di Luce, Cavalcatura Celestiale, Colpo Armato Santificato, Colpo Risonante, Dono della Grazia, Fiaccare i Profani, Mani di Guaritore, Punire il Male a Distanza, Punizione Eroica, Radiosità Sacra, Scacciare Eroico, Servitore dei Cieli, Voto Sacro.

Classi di prestigio raccomandate: Cavaliere alchimista, difensore di Sealtiel, emissario di Barachiel, martire risorto, profeta di Erathaol, pugno di Raziel, spada della giustizia, vassallo di Bahamut.

RANGER EROICO

In base al loro allineamento, i ranger eroici potrebbero finire per somigliare sotto molti aspetti ai paladini, ai druidi e ai barbari. Come i druidi, si trovano a loro agio nel mondo naturale (anche più che nella contemplazione mistica dei piani celestiali), e sono individui con i piedi ben piantati a terra anche in senso figurato. Per un ranger eroico, il bene non è un principio cosmico astratto, ma è una manifestazione assai concreta della vita di una persona e del modo in cui tratta le creature attorno a sé, senzienti o meno che siano. I ranger eroici scelgono sempre dei nemici malvagi come nemici prescelti; possono anche avere degli avversari neutrali (come ad esempio un lucertoloide), ma non possono dedicare il loro intenso addestramento a combattere avversari che non siano schierati a tutti gli effetti con la causa del male.

Talenti eroici da scegliere: Alone di Luce, Amico degli Animali, Colpo Armato Santificato, Colpo Risonante, Compagno Eroico, Fiaccare i Profani, Nemesi.

Classi di prestigio raccomandate: Cacciatore di Kharash, difensore di Sealtiel, donna cigno, leone di Talisid, martire risorto, profeta di Erathaol, protetta di Valarian, signore dei cieli, spada della giustizia.

STREGONE EROICO

Alcuni stregoni eroici affermano con orgoglio di essere dei discendenti dei draghi metallici, mentre altri affermano di trarre i loro poteri direttamente dal reame celestiale. Proprio come i maghi eroici, gli stregoni eroici usano la loro potenza arcana per lottare contro il male, proprio come dei paladini, armati di bastoni invece che di spade. In genere evitano gli incantesimi di necromanzia e si rifiutano di lanciare qualsiasi incantesimo malvagio. Molti stregoni eroici imparano ad incanalare energie celestiali attraverso incantesimi che vanno da *luce della lanterna*, di 1° livello, a *gloria accecante*, di 9° livello (descritti nel Capitolo 6: "Magia"), e altri (coloro che scelgono la classe di prestigio dell'arcanista eroico) imparano anche ad incanalare una quantità limitata di potere divino, come se fossero dei chierici.

Talenti eroici da scegliere: Alone di Luce, Bacio della Ninfa, Cavaliere delle Stelle, Famiglio Celestiale, Parole della Creazione, Prescelto dai Compagni, Radiosità Sacra, Servitore dei Cieli, Stimmate, Voto Sacro.

Classi di prestigio raccomandate: Arcanista eroico, creatore di meraviglie, martire risorto, mistico celestiale, profeta di Erathaol, sentinella di Bharrai, trovatore delle stelle.

PECCATO ED ESPIAZIONE

Più alti sono i parametri che un individuo si pone, più è difficile riuscire a seguirli fedelmente. In tutte le campagne esistono casi in cui i giocatori che interpretano personaggi buoni fanno delle scelte sbagliate, o sono costretti a scegliere necessariamente il minore tra due mali. I pericoli sono grandi: i paladini e i chierici buoni potrebbero perdere le loro capacità di classe o l'accesso ai loro incantesimi, e gli altri personaggi potrebbero perdere la facoltà di utilizzare i loro talenti eroici. In base alla gravità della loro trasgressione, i personaggi buoni potrebbero diventare neutrali o addirittura malvagi, sia a causa di una catastrofica e fulminea caduta che a causa di una lenta e graduale discesa a spirale verso il male.

I supremi poteri del bene sarebbero degli ipocriti se imponessero ai mortali di perdonarsi gli uni gli altri se essi stessi non facessero altrettanto nei confronti dei mortali che falliscono. È questa la benedizione e la garanzia a cui tutte le creature buone possono aggrapparsi: non esiste nessun peccato talmente grave da non poter essere perdonato. Tuttavia, proprio allo stesso modo con cui i personaggi giocanti elargiscono il perdono ai loro nemici, il perdono deve essere accompagnato dal pentimento. Se un personaggio ha commesso un atto malvagio, non può semplicemente ricevere un incantesimo *espiazione* e proseguire come se niente fosse. Deve prima fare ammenda per le sue azioni e cercare di porre rimedio al danno che ha causato, porgendo le sue più sincere scuse a coloro che potrebbero ancora dimostrare risentimento nei suoi confronti. Deve dimostrare la sua intenzione a evitare azioni simili in futuro e un serio impegno a rifuggire dal male a qualsiasi costo. In molti casi, dovrà anche compiere un atto di pentimento: un'impresa eroica che, molto probabilmente, non abbia nulla a che fare con l'ammenda nei confronti di coloro che ha danneggiato, ma che dimostri semplicemente la sua nuova dedizione al bene.

Una volta soddisfatte queste condizioni, i poteri del bene saranno ben lieti di riaccogliere qualsiasi pecora smarrita che faccia ritorno al gregge, e allora un incantesimo *espiazione* può essere lanciato al suo pieno effetto: la classe di paladino viene ripristinata, i poteri magici dei chierici e dei druidi vengono restituiti e i benefici conferiti dai talenti eroici dei personaggi diventano di nuovo disponibili.

AVVENTURE EROICHE

È possibile guidare un gruppo di personaggi eroici e giocare con loro qualsiasi avventura di D&D. Sono pur sempre personaggi di D&D, anche se le loro motivazioni, nonché le capacità a loro disposizione, potrebbero essere diverse da quelle di molti altri personaggi. Tuttavia, se l'avventura non tiene minimamente conto delle loro motivazioni, potrebbe svilupparsi in un modo completamente imprevisto rispetto a quanto il DM in-

CLASSI DI MOSTRI CELESTIALI

Il manuale *Specie Selvagge* contiene le regole per usare i mostri come classi di personaggi, un sistema alternativo al sistema di avanzamento dei mostri descritto nel *Manuale dei Mostri*.

A differenza delle altre classi, un mostro dispone di un numero massimo di livelli pari al LEP di partenza della creatura. Ad esempio, il LEP di partenza di un arconte segugio è 11, quindi la classe di mostro dell'arconte segugio è dotata di 11 livelli. Man mano che il mostro acquisisce nuovi livelli nella sua classe, diventa gradualmente più potente (come i membri delle classi normali), finché non arriva al livello massimo di classe indicato e quindi acquisisce tutte le capacità della creatura descritte nel *Manuale dei Mostri*.

Quando si usano le regole descritte in *Specie Selvagge* per creare un personaggio con uno o più livelli in una classe di mostri, è possibile ignorare il modificatore di livello. Viene invece sostituito dal livello di classe di mostro del personaggio.

Un personaggio mostro non può diventare un multiclasse finché non porta a termine la progressione della sua classe di mostro. Questa regola impedisce ai personaggi di acquisire i benefici di un tipo di mostro e poi di passare rapidamente a una classe normale.

L'Appendice I in *Specie Selvagge* comprende varie classi di mostri di allineamento buono come i centauri, i djinni e i treant, oltre alle seguenti classi di mostri celestiali:

- Arconte segugio
- Arconte tromba
- Avoral guardinal
- Deva astrale
- Ghaele eladrin
- Lillend

Il bene e il male combattono all'ultimo sangue.

tendeva. Di conseguenza, una campagna deve essere incentrata su qualcosa di importante per i personaggi, deve dar loro l'opportunità di farsi valere (sia attraverso l'uso dei poteri che hanno acquisito che nel sostegno della causa della giustizia) e schierare sul loro cammino dei nemici veramente malvagi da affrontare. Questa sezione, più di tutte le altre in questo volume, è destinata al Dungeon Master. Non c'è nulla di esplicitamente vietato per i giocatori, ma i DM in particolare troveranno numerosi consigli specifici su come costruire avventure e campagne che vedano i personaggi eroici utilizzati al meglio.

CHE GLI EROI SI COMPORTINO COME TALI

Questa massima ha un duplice significato. Da un lato, significa che i personaggi giocanti non devono essere messi in situazioni in cui l'unico modo per trionfare sia comportarsi da canaglia, o da malvagio. Dall'altro, devono essere i PG a compiere le azioni che contano, a fare la differenza nel mondo e nelle vite della popolazione attorno a loro.

È consentito mettere un gruppo maturo di giocatori in una situazione in cui vada presa una scelta difficile tra la cosa giusta da fare (dal punto di vista etico e morale) e la più facile. Va anche bene lasciarli soffrire un po', se fanno la scelta giusta e rinunciano alla ricompensa più facile. I buoni raramente hanno vita facile, e i personaggi eroici potrebbero ritrovarsi perseguitati, odiati e cacciati. Il DM può costringerli a subire delle perdite al fine di farli rimanere sul sentiero dritto e stretto della giustizia, ma in genere non dovrebbe mai condurli fino a un fallimento devastante. Questa, ovviamente, è una regola generica, non categorica: potrebbero esistere dei casi in cui un glorioso martirio per l'intero gruppo sia un climax adeguato per un'avventura o una campagna. Se i personaggi sono pronti a creare un nuovo gruppo di PG, degli eroi più giovani in grado di farsi avanti e di sconfiggere il male che ha reclamato le vite dei santi che li hanno preceduti, o se il DM ha ideato un periodo di tempo in cui ogni PG sia destinato a diventare un martire risorto per poter concludere la campagna, allora che i personaggi affrontino pure una scelta finale tra la morte certa e la corruzione definitiva. È difficile immaginare un evento più spettacolare e sconvolgente con cui chiudere la propria campagna. Ma se il DM non ha intenzione di ricorrere a una tale svolta drammatica, è meglio che si attenga alla regola di base: che le scelte degli eroi siano difficili, ma non mortali.

Un'altra cosa rilevante, è far sì che le loro scelte e le loro azioni abbiano importanza. Non è bene inviare dei personaggi eroici a strisciare in un dungeon dopo l'altro al solo scopo di accumulare più bottino possibile "per poter combattere meglio i mostri

malvagi". Il loro scontro con le forze del male non deve essere casuale o immotivato, e la ricerca di una reliquia sacra non deve essere condotta soltanto al fine di usarla per punire il mostro malvagio nascosto dietro la porta successiva. I personaggi impegnati in una missione per combattere il male non vogliono combattere solo quando capita di sfondare una porta e trovare un mostro malvagio nascosto all'interno. Vogliono sventare complotti nefandi, scoprire culti diabolici e uccidere non soltanto mostri malvagi, ma *nemici* malvagi. Vogliono sapere che, quando ripuliscono un intero dungeon da ogni creatura malvagia al suo interno, le cose saranno diverse. La loro impresa deve aver posto fine alle future razzie al villaggio vicino, aver impedito ai cultisti di far entrare l'arcidiavolo che venerano nel mondo, o avere concretamente spostato l'equilibrio cosmico in favore del bene, almeno per un po'.

Sempre in base a questa linea di condotta, è consigliabile fare appello alle motivazioni dei PG, una regola fondamentale da seguire quando si crea un'avventura. Non è il caso di offrire un'immensa ricompensa a un gruppo di PG che hanno tutti formulato un voto di povertà. Ancora meglio, è possibile consentire a un gruppo di personaggi a corto di denaro l'occasione di dimostrare il loro eroismo offrendo aiuto quando non esiste alcuna speranza di ricompensa. (In seguito, magari, verranno sorpresi con una ricompensa superiore a qualsiasi loro bisogno. Non devono essere buoni per sperare di ottenere la ricompensa, ma perché la virtù può avere delle ricompense oltre alla virtù stessa). Molte avventure, se non tutte, dovrebbero prevedere un vero conflitto tra le forze del bene e quelle del male, non soltanto scontri tra persone e mostri per il possesso di un grosso tesoro.

I PERSONAGGI EROICI HANNO BISOGNO DI NEMICI INFAMI

Buona parte del materiale contenuto in questo libro è stato ideato specificamente in parallelo con materiale simile contenuto nel *Libro delle Fosche Tenebre*. Questo libro contiene degli ordini devoti ai Celestiali Supremi per combattere i culti immondi descritti in quel volume, incantesimi benevoli ideati per alleviare gli effetti di quelli malvagi, e così via. Non è necessario possedere il *Libro delle Fosche Tenebre* per rendere le avventure più soddisfacenti per i PG eroici, ma creando dei nemici veramente infami, il contrasto risultante farà apparire i giocatori molto più eroici. I personaggi eroici non dovrebbero lottare per sventare i piani di un burocrate dall'aria vagamente sinistra intenzionato ad alzare le tasse della sua provincia. Dovrebbero scontrarsi con le orde di non morti di Ystan il Signore Grigio, mentre allo stesso tempo cercano di liberare le schiere di soldati tenuti sotto il suo dominio mentale o tentano di distruggere Enesstrere, il drago blu posseduto da un demone che sta radunando un'armata di demoni per sottomettere tutte le tribù del deserto.

Un nemico veramente malvagio funge da contraltare per i giocatori, diventa un vero antagonista contro il quale misurare la propria virtù. Il nemico ideale, infatti, è qualcuno la cui vita è stata stranamente simile a quella di uno o più PG; forse un personaggio nato nelle stesse circostanze o in altre analoghe, che ha semplicemente fatto le scelte sbagliate alle svolte cruciali della sua vita. Se uno dei PG è un eroe contadino che ha passato la sua gioventù assieme a una banda di malfattori ma che è riuscito a migliorarsi e a diventare un paladino, il nemico ideale per lui è un suo vecchio compagno che è invece diventato un signore del crimine nella città natale dell'eroe. Il giocatore dovrebbe notare subito come le scelte effettuate nel background del suo personaggio e quelle prese nel corso della sua interpretazione lo hanno reso l'eroe che è oggi, mentre altre scelte diverse avrebbero potuto condurlo nel campo avverso a quello della giustizia.

ARRIVARE ALLE RADICI

I personaggi eroici tendono a contemplare il quadro globale delle cose, o almeno dovrebbero essere incoraggiati a farlo. Se una tribù di lucertoloidi un tempo era pacifica e ora ha iniziato a conquistare vasti tratti di territori degli umani, i personaggi eroici dovrebbero chiedersi cosa ha provocato questo cambiamento nel loro comportamento, e non mettersi soltanto a massacrare orde di creature neutrali. Forse un drago nero si è insediato nel loro territorio e li ha costretti a trasferirsi su nuovi territori, e alcuni personaggi dotati di pazienza e gradi in Diplomazia a sufficienza potrebbero negoziare un accordo pacifico. D'altro canto, forse un culto demoniaco ha iniziato a reclutare adepti tra i lucertoloidi, ha convertito o ucciso il loro capo e ha preso il controllo della tribù. Anche in questo caso, i personaggi serviranno meglio la causa del bene affrontando il male alla radice e spodestando il capotribù corrotto, piuttosto che limitandosi ad uccidere tutti i lucertoloidi che incontrano.

Una campagna incentrata su un gruppo di personaggi eroici dovrebbe offrire ad essi ampie opportunità di affrontare i problemi alla radice, in modo che non solo venga fermato il male in azione, ma venga impedito anche il suo possibile ritorno. Invece di sferrare colpi ciecamente su ogni idra dalle molte teste del male, i personaggi eroici dovrebbero avere la possibilità di estirpare il male alla radice, o addirittura di colpirlo al cuore, forse in un'epocale battaglia di fine campagna.

FARE EMERGERE IL BENE DAL MALE

Le divinità dell'universo di D&D non sono onnipotenti. Non hanno il controllo assoluto di ciò che accade nel Piano Materiale, nemmeno su quegli eventi direttamente correlati alla loro area di influenza. I mortali sono dotati di libero arbitrio (come dimostra la libertà di scelta di buona parte dei personaggi giocanti) e spesso scelgono di agire in modo contrario al volere di una o più divinità. Se una divinità desidera che le cose vadano in un certo modo, deve reagire alle azioni dei mortali e cercare di modificare gli eventi e le circostanze attraverso i suoi servitori mortali e attraverso l'applicazione diretta del potere divino, per pilotare le loro azioni in base ai propri fini. Un bravo Dungeon Master, invece di costringere i suoi giocatori a intraprendere un determinato corso d'azione, saprà adattare gli eventi dell'avventura in base alle scelte fatte. Analogamente, le divinità del bene, non potendo costringere i mortali ad essere buoni, si adoperano per far sì che anche le azioni più malvagie commesse dai mortali finiscano per agevolare la causa del bene.

In quanto agenti del bene, molti eroi si ritroveranno spesso nella situazione di dover estrapolare il bene dal male. Si tratta di un'impresa difficile, e anche i più eroici dei personaggi potrebbero storcere il naso all'idea di poter soltanto rimediare ai danni causati dal male. Ma si tratta di un'impresa importante: senza di essa, gli umani perderebbero presto ogni fede nel bene. Quando il DM prepara un'avventura in cui un villaggio è stato ridotto in cenere, gli abitanti sono stati trasformati in zombi e messi al servizio di un necromante malvagio, non è sufficiente che gli eroi spazzino via gli zombi e uccidano il necromante malvagio. Deve esistere anche un'opportunità per ricavare del bene dalla terribile tragedia accaduta nel villaggio. Forse i giocatori possono portare l'esempio del villaggio alle nazioni vicine in lotta tra loro, incoraggiarle a mettere da parte le loro questioni e a collaborare con i PG per distruggere l'esercito di zombi e sconfiggere il necromante. Dopo la battaglia, le due nazioni potrebbero firmare un duraturo trattato di pace tra le rovine del villaggio e poi ricostruirlo assieme in memoria dei vecchi abitanti scomparsi.

Illus. di D. Kovacs

Questo capitolo contiene alcune varianti alle regole per coprire alcuni argomenti eroici, come ad esempio incanalare i celestiali o includere voti di povertà e non violenza in un gioco che spesso si basa sull'uccisione dei mostri e l'accumulo del loro bottino. Queste regole potrebbero essere o non essere adatte alla campagna in corso, e il DM deve dare la sua approvazione definitiva sul possibile utilizzo di ciascuna di esse.

INCANALARE

Alcuni immondi sono temuti per la loro capacità di prendere il controllo di una creatura e di un oggetto, un fenomeno chiamato possessione. Il rispetto per la vita e la dignità delle creature senzienti impedisce alle creature buone di usurpare il controllo di un altro in questa maniera. Tuttavia, alcuni celestiali sono disposti ad esercitare il loro potere attraverso una forma mortale, se il loro ospite mortale è consenziente e li invita a farlo. L'incanalamento dei celestiali è simile, sotto molti aspetti, alla possessione degli immondi, ed è un importante mezzo che consente alle forze del bene di agire nel mondo.

L'incanalamento dei celestiali funziona in modo analogo alla capacità divina primaria Possedere Mortali, di cui dispongono alcune divinità (come descritto in *Dei e Semidei*). Oltre alle divinità, anche alcuni celestiali sono dotati della capacità di infondere nei mortali questo potere in questo modo, ed esistono incantesimi (*incanalare celestiale* e *incanalare celestiale superiore*, entrambi descritti nel Capitolo 6) che consentono a un mortale di accogliere un celestiale all'interno del loro corpo in questo modo.

A differenza della possessione degli immondi, l'incanalamento funziona soltanto se il mortale è consenziente. Il celestiale non assume forma eterea in preparazione alla possessione del mortale, ma si limita a fondere la sua forma con quella del mortale grazie alla sua capacità magica. Come nel caso della possessione, incantesimi come *protezione dal bene* possono bloccare l'incanalamento dei celestiali, anche se il bersaglio dell'incantesimo sarebbe disposto ad accogliere in sé il celestiale. Analogamente, incantesimi come *congedo* o *dissolvi il bene*, oltre ad altre capacità speciali in grado di scacciare lo spirito che effettua la possessione dalla sua vittima, possono funzionare sul celestiale incanalato, anche se il mortale vuole che il celestiale rimanga.

Quando un mortale incanala un celestiale, diventa una manifestazione mortale del potere del celestiale. Il celestiale può attingere a tutti i ricordi del mortale, e può percepire ciò che il mortale percepisce. Il mortale e il celestiale possono comunicare telepaticamente, ma nessuno dei due ha accesso completo ai pensieri attuali dell'altro. Quando un mortale incanala un celestiale, i punteggi di Intelligenza, di Saggezza e di Carisma del mortale diventano di 5 punti inferiori a quelli del Celestiale (oppure rimangono gli stessi, se i punteggi del mortale sono superiori). L'incremento della Saggezza modifica i tiri salvezza sulla Volontà del mortale, e l'incremento di tutti e tre i punteggi può influenzare gli incantesimi bonus e le CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità speciali.

Il mortale può usare le sue abilità e quelle del celestiale. Se sia il mortale che il celestiale possiedono la stessa abilità, si usa la versione

dell'abilità con il maggior numero di gradi. Per determinare i modificatori delle abilità si usano i punteggi di caratteristica effettivi del mortale.

Il mortale che sta incanalando il celestiale può usare tutte le capacità magiche e soprannaturali del celestiale e può lanciare tutti gli incantesimi conosciuti dal celestiale, se il punteggio di caratteristica richiesto è alto a sufficienza.

Il mortale conserva il controllo diretto del proprio corpo quando incanala un celestiale, quindi i celestiali non consentono mai a un mortale che non sia di allineamento buono di incanalarli. Sia il mortale che il celestiale possono porre fine all'incanalamento in qualsiasi momento, come azione gratuita. Quando questo accade, il celestiale appare in uno spazio adiacente al mortale.

GREGARI EROICI

Un gregario eroico dotato del talento Autorità può, a discrezione del DM, acquisire un celestiale, un drago metallico, una bestia magica di allineamento buono o altre creature del bene come gregari speciali. Come descritto nella *Guida del Dungeon Master*, si utilizza il modificatore di livello del mostro (quando è disponibile) per determinare il suo livello effettivo di gregario. Ad esempio, un personaggio giocante con un punteggio di autorità di 8 può avere gregario di 5° livello. Un pixie ha 1 Dado Vita e un modificatore di livello di +4, il che significa che un pixie è a tutti gli effetti un personaggio di 5° livello. Quindi, un personaggio giocante (PG) con un punteggio di autorità di 8 può avere un pixie come gregario, purché sia un personaggio intenzionato a percorrere il sentiero eroico, sia di allineamento caotico buono (come il pixie) e abbia il permesso del DM.

La Tabella 2-1: "Esempi di gregari speciali" riporta una lista di creature di allineamento buono che potrebbero fungere da gregari per i personaggi eroici, assieme al loro allineamento e al loro livello equivalente (Dadi Vita + modificatore di livello). Vedi la *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni.

Illus. di J. Jarvis

Un mago eroico e il suo fedele drago gregario.

DIVINITÀ EROICHE

Se paragonate a Heironeous, Pelor, Ehlonna e Kord, le divinità che seguono sono relativamente insignificanti: semidei dotati di un piccolo seguito e di un'area di influenza limitata. Tuttavia, esemplificano alcuni degli aspetti migliori dell'allineamento buono, dalla gioia al piacere, dal martirio al fuoco radioso in grado di consumare il male.

Sono pochi i mortali che considerano queste divinità il loro esclusivo patrono, ma sono molti quelli che offrono loro qualche preghiera occasionale o qualche piccolo sacrificio.

AYAILLA

Ayailla, la dea della luce, viene chiamata l'Aquila Splendente o la Signora Luminosa. È la custode della luce celestiale e la protettrice delle creature buone del cielo. Viene raffigurata come una fenice avvolta in un intenso alone di luce o come una splendida donna dalla pelle rossa dotata di grandi ali piumate.

Ayailla conta molti non umani tra i suoi adoratori, tra cui aquile giganti, gufi giganti, pegasi, lammasu, giganti delle nuvole, giganti delle tempeste e draghi buoni. Stranamente, viene anche adorata presso i nani, compresi alcuni paladini, che si sobbarcano il compito di portare la luce nell'oscurità delle profondità più oscure, sia in senso metaforico che in quello letterale. Il suo simbolo è quello della fenice e i domini a cui viene associata sono quelli del Bene, della Gloria e del Sole. È di allineamento neutrale buono e la sua arma preferita è la lancia.

I chierici di Ayailla sono i portatori della sua luce celestiale. Alcuni interpretano la loro missione in modo letterale, come i nani sopra menzionati, o quei chierici che usano la radiosità celestiale per combattere le orde dei non morti. Altri danno alla loro missione un significato più metaforico e si adoperano per illuminare e istruire lo spirito del prossimo, insegnando loro sia i fondamenti della lettura e della scrittura che i concetti più astratti della filosofia.

I templi di Ayailla solitamente sono situati nei castelli delle nuvole dei giganti buoni o nelle roccaforti sotterranee dei nani, dove fungono da veri e propri fari di luce nell'oscurità.

CHAAV

Olidammara viene spesso definito come il Ladro Ridente, ma Chaav viene chiamato il Dio Sorridente, il cui riso scaturisce dal piacere semplice e puro della vita del mondo e delle creature che lo popolano. Il dio della gioia viene solitamente raffigurato come un ragazzo o come un giovane dall'ampio sorriso e dai modi gentili. Solitamente è accompagnato da sua sorella, Lastai.

I precetti di Chaav sono dettami di gioia, di piacere e di felicità. Non è interessato alle forme di umorismo troppo elaborate o ai giochi di parole, e ha ben poca tolleranza per coloro che ridono alle spese degli altri. Solitamente viene adorato dagli spiritelli, dai satiri buoni e dagli altri folletti buoni che condividono il suo amore per i piaceri più semplici. Il simbolo di Chaav è un mazzo di fiori selvatici e la sua arma preferita è il bastone ferrato. I domini a cui è associato sono il Bene, il Caos, la Gioia e l'Inganno. Il suo allineamento è caotico buono.

I chierici di Chaav lavorano assieme ai contadini e agli artigiani più semplici, e solo raramente si uniscono alle bande di avventurieri. Lavorano per portare gioia a tutti coloro che incontrano, e non soltanto con le risate suscitate da una battuta, ma attraverso la gioia, la pace e la soddisfazione della vita dei puri di

Tabella 2-1: Esempi di gregari speciali

Creatura	Allineamento	Livello equivalente
Aasimar[1]	Qualsiasi buono	2°
Grig	Caotico buono	4°
Bariaur[6]	Caotico buono	5°
Arconte lanterna	Legale buono	5°
Pixie[2]	Caotico buono	5°
Cane intermittente	Legale buono	6°
Drago d'ottone (cucciolo)[4]	Caotico buono	6°
Pegaso	Caotico buono	6°
Drago di rame (cucciolo)[4]	Caotico buono	7°
Coure eladrin[6]	Caotico buono	7°
Musteval guardinal[6]	Neutrale buono	7°
Rhek[6]	Legale buono	8°
Unicorno[3]	Caotico buono	8°
Cervidal guardinal[7]	Neutrale buono	9°
Drago d'ottone (molto giovane)[4]	Caotico buono	10°
Drago di bronzo (cucciolo)[4]	Legale buono	10°
Orso mannaro	Legale buono	10°
Bralani eladrin	Caotico buono	11°
Drago di rame (molto giovane)[4]	Caotico buono	11°
Arconte segugio	Legale buono	11°
Drago d'argento (cucciolo)[4]	Legale buono	11°
Drago d'oro (cucciolo)[4]	Legale buono	12°
Leskylor[6]	Neutrale buono	12°
Treant	Neutrale buono	12°
Drago di bronzo (molto giovane)[4]	Legale buono	13°
Djinni	Caotico buono	13°
Equinal guardinal[6]	Neutrale buono	13°
Lillend	Caotico buono	13°
Asura[6]	Caotico buono	14°
Drago d'ottone (giovane)[4]	Caotico buono	14°
Drago d'argento (molto giovane)[4]	Legale buono	14°
Avoral guardinal	Neutrale buono	15°
Drago di rame (giovane)[4]	Caotico buono	15°
Olifante[6]	Neutrale buono	15°
Lupinal guardinal[7]	Neutrale buono	15°
Arconte guardiano[6]	Legale buono	15°
Couatl	Legale buono	16°
Drago d'oro (molto giovane)[4]	Legale buono	16°
Drago d'ottone (adolescente)[4]	Caotico buono	17°
Cane lunare[6]	Neutrale buono	17°
Quesar[6]	Neutrale buono	17°
Drago di bronzo (giovane)[4, 5]	Legale buono	18°
Drago di rame (adolescente)[4, 5]	Caotico buono	18°
Firre eladrin[5, 6]	Caotico buono	18°
Arconte gufo[5, 6]	Legale buono	18°
Drago d'argento (giovane)[4, 5]	Legale buono	18°
Ursinal guardinal[5, 6]	Neutrale buono	18°
Deva astrale (angelo)[5]	Qualsiasi buono	20°
Ghaele eladrin[5]	Caotico buono	20°
Drago d'oro (giovane)[4, 5]	Legale buono	20°
Leonal guardinal[5]	Neutrale buono	20°
Arconte spada[5, 6]	Legale buono	20°
Arconte tromba[5]	Legale buono	20°
Shiradi eladrin[5, 6]	Caotico buono	20°

1 Quando acquisisce un livello di classe, un aasimar perde il suo bonus di attacco base, i suoi bonus ai tiri salvezza base e i suoi punti abilità che aveva come mostro e acquisisce i bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base e i punti abilità di quella classe. L'aasimar conserva i suoi bonus razziali alle abilità, la sua scurovisione, le sue capacità magiche e la sua resistenza all'energia.
2 Un gregario pixie non può usare la *danza irresistibile di Otto*.
3 Il capo deve essere una femmina umana, elfa o mezzelfa.
4 Il drago invecchia ma non acquisisce PE.
5 Questa creatura è disponibile come gregario solo per i personaggi di livello epico e necessita del talento Autorità Epica descritto nel *Manuale dei Livelli Epici*.
6 Nuova creatura descritta nel Capitolo 8 di questo volume.
7 Dal *Manuale dei Mostri II*.

cuore. Chaav dispone di alcuni piccoli santuari nei borghi e nei villaggi più piccoli, ma si tratta di strutture modeste anche per gli standard delle comunità più piccole.

ESTANNA

Estanna, dea della casa e del focolare domestico, viene chiamata anche la Vergine e la Protettrice del Focolare. Viene raffigurata come una giovane donna vestita da popolana, solitamente impegnata a cucinare.

La fede di Estanna è incentrata sui semplici valori della casa e della vita di famiglia. È adorata in molti nuclei familiari, onorata alla luce del focolare domestico e seguita anche da coloro che altrimenti sarebbero devoti a una singola divinità o a nessuna. Il suo simbolo è un focolare e la sua arma preferita è il pugnale. Estanna è associata ai domini della Bene, della Comunità e della Protezione. Il suo allineamento è neutrale buono.

Estanna non dispone di molti chierici, ma quei pochi che ha le bastano. La gente la adora senza bisogno di intermediari, e la dea non ha alcun obiettivo a lungo termine che richieda l'uso di un grande numero di agenti che diffondano il suo volere sul Piano Materiale. Sono pochi i chierici che servono esclusivamente lei come dea, assistendo i popolani nelle loro case e offrendo servizi come curatori e levatrici oltre alle consuete mansioni sacerdotali. Non esistono templi dedicati ad Estanna, dal momento che la dea viene adorata soltanto nelle case.

LASTAI

Lastai, la sorella di Chaav, è la dea del piacere, dell'amore e della passione. È una figura profondamente sensuale, ma né seducente né licenziosa. Viene dipinta come una donna splendida e voluttuosa.

Secondo gli insegnamenti di Lastai, i piaceri sensuali vanno apprezzati a fondo, e la dea insegna con entusiasmo ai suoi fedeli come gustarli. Come dea dell'amore e della passione, sottolinea l'importanza dell'eguaglianza in tutti i tipi di rapporto, da quelli d'affari a quelli più intimi e sessuali. Insegna ad apprezzare il cibo senza scadere nella golosità, a riposare senza scivolare nella pigrizia, a godere dei propri beni senza cedere all'avidità e a trarre piacere dal sesso senza degradare nello sfruttamento. Il suo simbolo è una pesca e la sua arma preferita è la pertica afferrante (descritta nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico"). Lastai è associata ai domini del Bene, del Caos e del Piacere. Il suo allineamento è caotico buono.

I chierici di Lastai vengono spesso chiamati a celebrare matrimoni e a dare consigli agli innamorati. Cercano il piacere anche per se stessi, ma tale obiettivo è sempre meno importante di quello di aiutare gli altri a trovare il piacere e l'amore nelle loro vite. Il credo di Lastai viene spesso criticato da coloro che lo considerano eccessivamente indulgente o immorale, ma i chierici di Lastai affermano con convinzione che la sessualità è un dono divino da accettare con gioia e non da reprimere. Lastai dispone di alcuni piccoli templi, di solito situati nelle città più grandi e perennemente impegnati a difendere l'immeritata reputazione che hanno come semplici bordelli di lusso.

PHIERAN

Phieran, chiamato anche il Dio Torturato, è la divinità della sofferenza, della sopportazione e della perseveranza. Solitamente viene raffigurato come un uomo forte il cui corpo è stato spezzato e distorto sul tavolo delle torture, lasciandolo immobile e ricoperto di cicatrici.

Phieran infonde forza in chi soffre, lenisce il dolore ed esalta

il martirio. È popolare tra i più poveri e i disperati e viene spesso invocato da coloro che devono sopportare le torture o altri grandi dolori (tra cui anche le donne in procinto di partorire). Il suo simbolo è una catena spezzata o un tavolo delle torture infranto. La sua arma preferita è il colpo senz'armi. È associato ai domini del Bene, della Legge, della Protezione e del Vigore. Il suo allineamento è legale buono.

I chierici di Phieran sono martiri nel miglior senso della parola: altruisti fino alla fine, pronti ad aiutare praticamente chiunque in qualsiasi situazione e lieti di sobbarcarsi i fardelli degli altri. Spesso amministrano le loro benedizioni tra i poveri, o nelle prigioni. I templi di Phieran solitamente sono umili santuari situati nei quartieri poveri delle grandi città.

VALARIAN

Valarian, chiamato l'Unicorno del Crepuscolo, è la divinità delle foreste e delle creature dei boschi, ed è amico di Ehlonna e di Obad-Hai. Il suo particolare dominio è quello delle bestie magiche di allineamento buono: unicorni, cani intermittenti e pegasi in particolare. Anche alcuni lammasu e alcune androsfingi lo adorano. Viene sempre raffigurato come un possente unicorno dal manto grigio-argentato che risplende sotto la luce della luna.

Valarian incoraggia i suoi fedeli a proteggere le foreste e le creature che le popolano. È un nemico giurato delle bestie magiche malvagie come le manticore, gli worg e le chimere e disprezza in modo particolare i lamia. Il suo simbolo è quello di un unicorno rampante davanti a una luna piena, e la sua arma preferita è un corno di unicorno (critico x2). I domini a cui viene associato sono i domini Animale, del Bene e Folletti. È di allineamento neutrale buono.

ESORCISMO

Quando gli spiriti maligni e gli immondi usano i loro poteri per possedere e corrompere i mortali, i servitori del bene ricorrono agli esorcismi per scacciarli. I metodi più semplici per effettuare un esorcismo sono incantesimi come *congedo*, *dissolvi il male* o *esilio*, in grado di rimandare un immondo nei Piani Inferiori. Analogamente, anche un chierico può tentare di scacciare un fantasma o un'altra creatura che si è impossessata di una vittima vivente, facendo sì che la creatura abbandoni il corpo e si dia alla fuga nella sua forma eterea. Alcuni personaggi sono dotati della capacità soprannaturale di costringere lo spirito che effettua la possessione ad abbandonare un corpo, o a censurare gli esterni malvagi, costringendoli ad abbandonare il corpo che possiedono.

Oltre agli incantesimi e alle capacità in grado di scacciare le creature impegnate a possedere una vittima, esistono anche altre capacità e oggetti che possono aiutare un esorcista a portare a compimento questa grave impresa. Un immondo intento a possedere una creatura può occultare la sua presenza anche grazie alle forme magiche di individuazione, effettuando una prova speciale di Nascondersi (come descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*). Il talento Incantesimi Focalizzati (Bene) può essere applicato ad incantesimi come *individuazione del male* quando un personaggio li utilizza per individuare la presenza di un immondo impegnato a possedere una creatura. Anche l'*incenso della consacrazione* è utile quando si ha a che fare con un possessore non morto, e un *turibolo della consacrazione* può amplificarne l'effetto. Gli aiuti più utili, tuttavia, si rivelano quegli oggetti e quelle sostanze che gli immondi non sono in grado di tollerare, e che rendono un incantesimo *esilio* più efficace. Alcuni oggetti, come la radiosità angelica, possono aumentare la CD del tiro salvezza e la capacità di incantesimi inarrestabili di un incantesimo minore, come ad esempio *congedo* o *dissolvi il male*. Gli oggetti appartenenti a questa categoria vengono descritti nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico".

EROI DEI CIELI

Per alcuni giocatori, interpretare un personaggio impegnato a tener fede ai più alti ideali celestiali non è abbastanza: ciò che desiderano davvero è interpretare un celestiale. Si tratta di un'impresa che non andrebbe lasciata ai giocatori più inesperti, dal momento che anche il più debole dei celestiali equivale comunque a un personaggio di livello moderato o alto (dall'11° livello in su). Per giocatori maturi ed esperti, tuttavia, in un gruppo compatibile, interpretare un celestiale può rivelarsi un'esperienza divertente e gratificante. Esistono quattro modi di usare dei personaggi giocanti celestiali in una campagna di D&D. Un primo modo è inserire un celestiale in un gruppo già esistente di personaggi mortali di livello pari o vicino al Livello Effettivo di Personaggio del celestiale. L'inserimento del celestiale in un gruppo già esistente di personaggi dovrebbe avvenire in modo significativo. Se il personaggio precedente di quel giocatore è morto, la campagna potrebbe descrivere quella morte come un sacrificio eroico in grado di rendere possibile la presenza del celestiale sul Piano Materiale, anche se per breve tempo. Se il giocatore è un nuovo giocatore nel gruppo, il celestiale potrebbe essere chiamato attraverso un incantesimo *alleato planare* o *portale*, e potrebbe decidere volontariamente di lavorare con il gruppo per un periodo di tempo più lungo. In ogni caso, il personaggio celestiale dovrebbe sempre preoccuparsi di guidare i PG mortali a perseguire obiettivi nobili e a compire imprese eroiche, e non dovrebbe mai diventare una semplice macchina da guerra dotata di strani poteri.

Una seconda opzione consiste nell'assegnare i personaggi celestiali a tutti i giocatori. Nella maggior parte dei casi, le loro avventure dovrebbero svolgersi su piani di esistenza diversi dal Piano Materiale (le potenze celestiali di solito affidano ai loro agenti mortali il compito di svolgere le imprese necessarie sul Piano Materiale, e non a compagnie di avventurieri arconti o eladrin). Se un tale gruppo si spinge fin sul Piano Materiale, dovrebbe farlo per uno scopo di vitale importanza, come ad esempio impedire che l'intero Piano Materiale venga risucchiato in un vortice verso l'Abisso. Una simile minaccia per il mondo intero potrebbe anche spingere celestiali di tipi diversi ad agire assieme, dal momento che solitamente gli arconti, i guardinal e gli eladrin tendono a frequentare solo i loro simili.

Terzo, è possibile giocare una campagna in cui ogni giocatore interpreta sia un personaggio mortale che un personaggio celestiale. I due personaggi sono legati in qualche modo; forse il celestiale è l'"angelo custode" del PG. Il giocatore interpreta di volta in volta soltanto uno dei due personaggi. In base alle esigenze della campagna, le avventure potrebbero incentrarsi sul gruppo dei mortali e il gruppo dei celestiali, mentre altre avventure potrebbero richiedere un gruppo misto di personaggi presi da entrambi i gruppi. In teoria, i due gruppi di personaggi potrebbero essere accomunati dagli stessi obiettivi: un'impresa epica di qualche tipo che richieda di agire sia sul Piano Materiale che su altri piani. Ad esempio, man mano che gli eroi mortali portano a termine le loro grandi imprese sul Piano Materiale, consentono ai personaggi celestiali di poter fare altrettanto sui Piani Esterni. È possibile condurre la campagna in modo che i personaggi mortali non siano al corrente della parte che stanno svolgendo nel grande schema delle cose, mentre i giocatori stessi conoscono bene l'importanza dell'operato dei PG, dal momento che interpretano anche i celestiali che traggono beneficio da tale operato.

Quale che sia il metodo utilizzato nella campagna, il meccanismo di gioco per interpretare un personaggio celestiale funziona esattamente allo stesso modo. Ogni tipo di celestiale possiede dei Dadi Vita base e un modificatore di livello. Il Livello Effettivo di Personaggio (LEP) di un personaggio celestiale è dato dalla somma dei suoi Dadi Vita base, del suo modificatore

di livello e dei suoi livelli totali di personaggio. Ad esempio, un arconte segugio possiede 6 DV e un modificatore di livello di +5. Prima di acquisire qualsiasi livello di classe, un arconte segugio equivale a un personaggio di 11° livello. Un arconte segugio che sia anche un paladino di 9° livello aggiunge i suoi 9 livelli del personaggio ai suoi Dadi Vita base e al suo modificatore di livello per arrivare a un LEP di 20. Vedi Tabella 2-1: "Esempi di gregari speciali" per i LEP di partenza dei personaggi celestiali.

La quarta opzione, per quei personaggi che vogliono interpretare un celestiale senza dover gestire la vasta gamma di capacità speciali che questo comporta, è interpretare un personaggio appartenente a una razza standard a cui sia stato applicato l'archetipo del mezzo-celestiale. Un tale personaggio può utilizzare le molte opzioni disponibili per i personaggi celestiali senza essere troppo diverso dai personaggi di D&D più "normali". Il modificatore di livello di un mezzo-celestiale dipende dai Dadi Vita della creatura base: i personaggi appartenenti a una razza standard usano semplicemente il modificatore di livello +2 per applicare l'archetipo. Quindi un mezzelfo/mezzo-celestiale che sia un paladino di 1° livello è un personaggio di 3° livello.

I modificatori di livello per altre creature dotate dell'archetipo di mezzo-celestiale vengono riportati nella Tabella 2-2: "Modificatori di livello dei mezzo-celestiali".

Tabella 2-2: Modificatori di livello dei mezzo-celestiali

DV della creatura base	Mod. di livello
1-2	+2
3-4	+3
5-6	+4
7-8	+5
9-10	+6
11-12	+7

I celestiali e i mezzo-celestiali con un Livello Effettivo di Personaggio superiore al 20 non vengono qui inclusi, dal momento che sono personaggi di livello epico e non rientrano nel materiale coperto da questo volume.

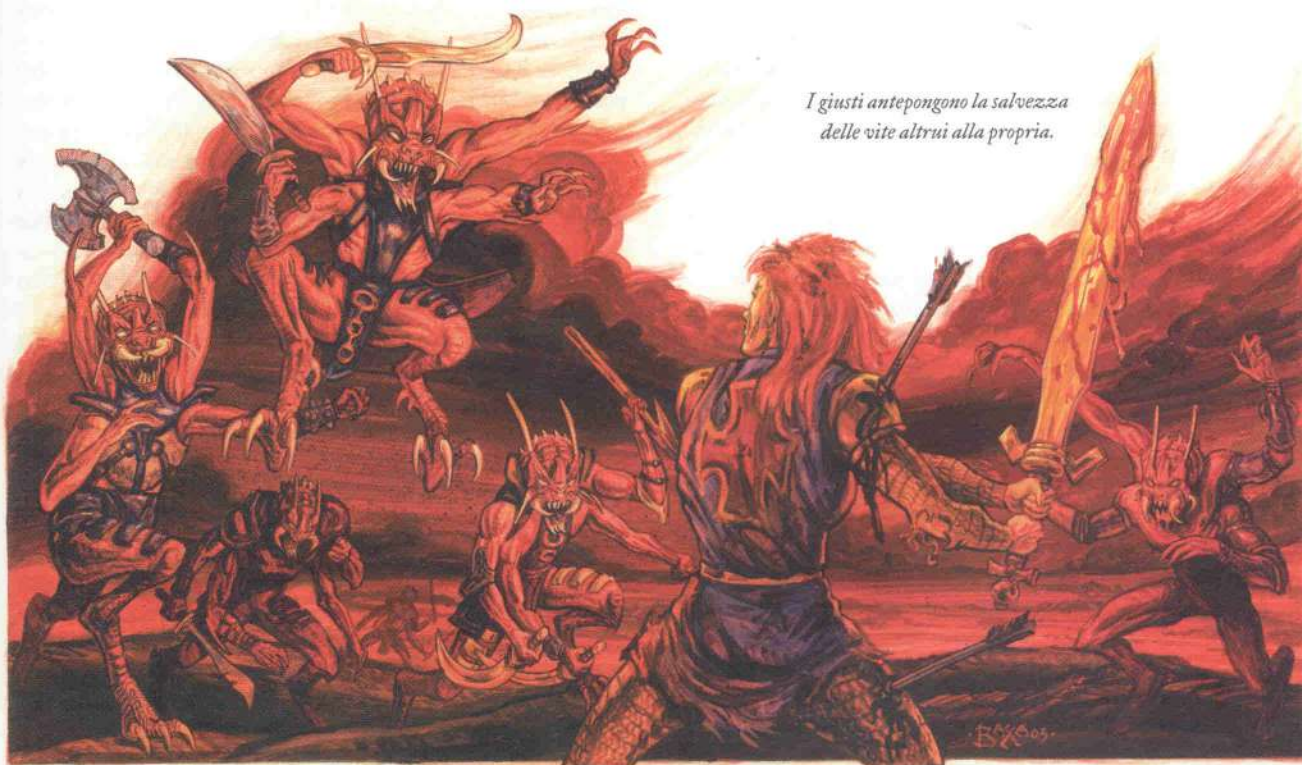
Sacrificio eroico e martirio

L'essenza dell'eroismo viene espressa in quelle situazioni in cui un personaggio compie un sacrificio eroico, rinunciando alla propria vita al fine di salvare i suoi compagni. Gandalf che affronta il balrog di Moria affinché i suoi compagni possano fuggire ne *La Compagnia dell'Anello* è un esempio classico e memorabile della letteratura fantasy. Oltre a garantire la fuga dei propri amici, un personaggio potrebbe calarsi in un macchinario infernale pronto a consumare la sua energia vitale al fine di aprire il *portale* necessario al resto del gruppo per poter procedere, gettarsi in un vortice di energia negativa per impedire a una macchina apocalittica di distruggere il mondo, o immolare la propria vita in altri modi in nome di un bene maggiore. È difficile ricompensare un personaggio defunto (tranne che nei Piani Superiori, dove la sua anima si recherà per riposare), ma di certo è possibile ricompensare il giocatore che interpreta tale personaggio.

Il martirio è un fenomeno simile al sacrificio eroico. Nel senso più stretto del termine, un martire è una persona che sceglie di essere uccisa piuttosto che rinunciare alle sue convinzioni religiose. Più generalmente, un martire, nel contesto di questo libro, è una persona che sceglie la morte piuttosto che la rinuncia alla sua purezza e alla sua dedizione alla causa della giustizia.

Un personaggio che muore in combattimento non si sottopone automaticamente a un sacrificio eroico, né si dimostra necessariamente un martire. Sia il sacrificio che il martirio richiedono una decisione lucida da parte del personaggio, un sacrificio volontario compiuto al fine di raggiungere un obiettivo più alto.

Naturalmente, in Dungeons & Dragons, la morte non sempre si rivela un sacrificio definitivo. Proprio come Gandalf, quei personaggi che muoiono eroicamente a volte riescono anche a tornare dalla morte. Se il personaggio può essere rianimato o fatto risorgere (se il corpo è recuperabile, o se gli altri personaggi sono in grado di lanciare *resurrezione pura*), allora non c'è bisogno di grandi ricompense. Il DM potrebbe decidere di assegnare al personaggio una ricompensa speciale in punti esperienza che compensi parzialmente (ma non elimini) il costo della perdita di livello che *resurrezione* o *rianimare morti* comporta. Se i personaggi non hanno

I giusti antepongono la salvezza delle vite altrui alla propria.

alcun modo di riportare il loro amico in vita, il personaggio può sempre tornare come martire risorto (vedi la classe di prestigio del martire risorto nel Capitolo 5), per rimanere sul Piano Materiale fino a compimento dell'impresa in cui era impegnato.

Se non esiste alcun modo per far tornare in vita il personaggio morto, il DM può ricompensare il giocatore consentendogli di creare un nuovo personaggio di livello più alto rispetto a quello che sarebbe normalmente consentito. La *Guida del Dungeon Master* suggerisce di far cominciare un nuovo personaggio da inserire in sostituzione di uno vecchio a un livello in meno rispetto al livello medio del gruppo, o rispetto al personaggio di livello più basso già presente nel gruppo. Questo normalmente rende la creazione di un nuovo personaggio in genere meno appetibile dell'uso di un incantesimo *rianimare morti*, a vantaggio della continuità del gruppo. Tuttavia, come ricompensa per un gesto eroico particolarmente drammatico, il DM può consentire a un giocatore di utilizzare un nuovo personaggio di livello pari a quello del defunto.

PIETÀ, PRIGIONIERI E REDENZIONE

Quando un avversario malvagio getta a terra la sua arma e implora pietà, un personaggio buono deve far fronte a diversi problemi inaspettati, a volte sufficienti a fargli desiderare che il nemico avesse semplicemente continuato a combattere fino all'ultimo sangue. La giustizia esige pietà, quindi uccidere un nemico dopo che questi si è arreso è inaccettabile per qualsiasi personaggio buono che segua il sentiero eroico. Ma la rettitudine raccomanda anche di applicare prudenza, e un personaggio prudente sa bene che un avversario malvagio disposto a chiedere pietà potrebbe semplicemente sperare di cogliere l'occasione giusta per uccidere l'avversario non appena questi gli volta le spalle. Come fa un personaggio buono ad ottenere informazioni importanti da un prigioniero? C'è speranza di redimere un nemico malvagio catturato? Un personaggio eroico deve far fronte a queste e ad altre questioni delicate, in certe occasioni.

I prigionieri devono essere trattati con un minimo di rispetto. Torturare i prigionieri è una pratica inaccettabile, e in genere anche tramortirli ripetutamente non appena riprendono i sensi è considerata crudeltà. Detto questo, un minimo di cautela è sempre raccomandabile. Un diavolo dotato di rigenerazione e in grado di utilizzare *teletrasporto superiore* in un batter d'occhio può rivelarsi un prigioniero molto difficile da trattenere, fintanto che rimane cosciente, a meno che il gruppo non possa utilizzare un paio di *manette dimensionali*. Un prigioniero tale va tenuto sotto controllo attraverso l'applicazione di danni non letali che possano essere rigenerati per almeno una settimana, finché non venga scoperto un metodo migliore per trattenerlo.

Analogamente, gli incantatori nemici possono rivelarsi una minaccia anche quando vengono legati e imbavagliati, e devono essere sorvegliati attentamente, ma senza ricorrere alla brutalità. Oggetti come le *manette del silenzio* (descritte nel Capitolo 6) sono efficaci per impedire agli incantatori di usare componenti verbali e somatiche, ma saranno necessarie delle *manette antimagia*, più potenti e più costose, per assicurarsi che l'incantatore non possa utilizzare nemmeno gli incantesimi silenziosi per fuggire o per nuocere ai suoi carcerieri.

Al di là delle questioni puramente morali, esiste anche un motivo pratico estremamente valido per imprigionare i propri nemici anziché ucciderli: i prigionieri vivi forniscono informazioni in modo di migliore di quelli morti (*parlare con i morti* fa sì che anche i morti a volte parlino, ma le creature viventi possono fornire risposte più estese e senza un numero limitato di domande da porre). I personaggi malvagi possono ricorrere senza esitare alla tortura per strappare informazioni a un prigioniero, ma i personaggi buoni non possono farlo, e anche usare la minaccia della tortura ("Rispondi alla domanda, o dovrò consegnarti nelle mani di Brak, qui, che non è indulgente quanto me") è discutibile dal punto di vista morale. Fortunatamente per i personaggi buoni, esistono altri modi per far parlare i prigionieri. Incantesimi di charme e compulsione come *suggestione* e *charme sui mostri* possono rivelarsi ideali. Una prova di Intimidire può anche spingere un prigioniero a rivelare l'informazione necessaria, senza alcun ricorso alla tortura. (La tortura fornisce soltanto un bonus alle prove di Intimidire). Un tentativo di intimidazione non deve necessariamente includere minacce fisiche, dal momento che anche lo sfoggio di grandi poteri sacri o una possente esortazione morale possono fungere allo scopo. Anzi, un personaggio dotato di molti gradi in Diplomazia può trasformare un personaggio ostile in amichevole su basi più durature, ricavando le informazioni desiderate in tal modo. A discrezione del DM, il buon trattamento di un prigioniero può fornire un bonus di circostanza alla prova di Diplomazia, un bonus che può andare da +2 (per gli standard minimi di trattamento che ci si aspetta da un personaggio buono) a +6, o perfino oltre (in caso di trattamento veramente straordinario).

Ottenere informazioni da un prigioniero è una soluzione a breve termine che spesso può rivelarsi utile. È possibile, e in ultima analisi anche auspicabile (anche se molto raramente praticabile) non solo rendere l'atteggiamento del prigioniero amichevole, ma addirittura cambiare il suo allineamento, allontanarlo dal male e redimere la sua anima in modo che possa essere liberato senza che torni a commettere nuove azioni malvagie. Come discusso nel Capitolo 1, le conversioni strappate con la minaccia delle armi sono inutili e ben poco eroiche; il processo di vera redenzione di una creatura è lungo e difficoltoso.

In primo luogo, i carcerieri devono trattare il prigioniero con straordinaria cura e rispetto, in modo di gran lunga migliore di quello che il prigioniero riserverebbe ai personaggi se la situazione fosse invertita. All'inizio, il prigioniero potrebbe reagire a questo trattamento con disprezzo e provare ad approfittarne per darsi alla fuga. Quando scoprirà che i personaggi buoni lo trattano con gentilezza, ma anche con fermezza, dimostrerà un maggior rispetto nei loro confronti, intuendo anche soltanto per un istante che non è necessario essere crudeli per essere forti.

Secondariamente, i carcerieri devono dimostrarsi sempre disposti a perdonare il male commesso dal prigioniero. Se la loro conversazione ruota attorno ai possibili modi di punire il prigioniero, o alla malcelata impazienza di impartire la punizione che le autorità gli riservano, il prigioniero avrà ben poco motivo di prendere in considerazione il pentimento, e userà tutte le sue forze per tentare di sfuggire alla triste sorte che lo attende. Come discusso nel Capitolo 1, la possibilità di ottenere il perdono è essenziale al fine di poter rendere possibile la redenzione.

Infine, un personaggio buono deve passare almeno un'ora al giorno con il prigioniero, incoraggiandolo a parlare del male che ha commesso e descrivendo a sua volta i benefici e le ricompense che una vita all'insegna del bene possono comportare. Questa impresa va lasciata a un chierico, che può parlare autorevolmente non solo del perdono dei mortali, ma anche della pietà divina. Spesso è importante per un malvagio sapere che le divinità del bene lo accetterebbero come adoratore.

Ogni giorno in cui questa conversazione ha luogo, anche se si tratta di una conversazione per lo più a senso unico, il personaggio buono effettua una prova di Diplomazia. Il personaggio malvagio effettua quindi un tiro salvezza speciale sulla Tempra, aggiungendo il suo livello come bonus al tiro salvezza; contro una CD pari al risultato della prova di Diplomazia del personaggio buono. Il DM può conferire lo stesso bonus di circostanza

delle prove effettuate per interrogare i prigionieri alla prova di Diplomazia. Quelle creature il cui specifico allineamento è preceduto da "sempre" e quei personaggi che perderebbero le loro capacità di classe se cambiassero allineamento (compresi i chierici malvagi e le guardie nere) acquisiscono un bonus di +4 ai loro tiri salvezza sulla Volontà. Gli esterni del sottotipo Malvagio sono immuni a questo tipo di redenzione. I personaggi neutrali (né buoni né malvagi) subiscono una penalità di -2 ai loro tiri salvezza sulla Volontà. Quelle creature che sono state estasiate da un emissario di Barachiel (vedi Capitolo 5) o che abbiano subito gli effetti di un incantesimo *visione del paradiso* (vedi Capitolo 6) subiscono delle penalità ai loro tiri salvezza sulla Volontà.

Se un personaggio malvagio fallisce sette tiri salvezza in fila nel corso della sua prigionia, la componente malvagia del suo allineamento diventa neutrale. Se un personaggio neutrale (compreso un eventuale ex-personaggio malvagio che abbia già fallito sette tiri salvezza) fallisce sette tiri salvezza di fila, il suo allineamento diventa buono. Il cambiamento è permanente.

I malvagi redenti non hanno alcun legame speciale con i personaggi buoni che hanno contribuito alla loro conversione. Potrebbero scegliere di rimanere al fianco dei PG o potrebbero decidere di agire per conto proprio, a scelta del DM. Tuttavia, rimarranno sempre amichevoli nei confronti dei personaggi, e nutriranno nei loro confronti un debito di gratitudine che i PG potranno riscuotere prima o poi.

SANTITÀ

Perfino un personaggio di livello epico è probabilmente ben lontano dal diventare una divinità, almeno nella maggior parte delle campagne. Tuttavia, esiste un obiettivo che i personaggi buoni dal cuore più puro e dall'animo più devoto possono sperare di raggiungere a qualsiasi livello: la santità. Non è necessario che nessun tempio o organizzazione religiosa conceda la sua approvazione formale, affinché un personaggio diventi un santo. La santità è invece un dono conferito dalle divinità del bene e dai celestiali più potenti ai personaggi eroici più meritevoli.

Al fine di aspirare alla santità, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti, oltre che eventuali requisiti aggiuntivi specificati dal DM:

- Deve essere di allineamento buono
- Deve possedere almeno tre talenti eroici
- Non deve avere mai perduto i benefici conferiti dai talenti eroici o dalle capacità di classe per aver commesso un'azione malvagia, nemmeno se il personaggio ha poi intrapreso un'adeguata espiazione
- Deve comportarsi in ogni occasione in un modo che il DM consideri esemplare per il sentiero eroico descritto in questo volume
- Deve essere almeno di 6° livello
- Deve compiere un sacrificio straordinario (che non deve essere necessariamente la propria vita) per il bene di un altro

Se un personaggio soddisfa questi criteri e raggiunge l'apice della santificazione, acquisisce l'archetipo del santo, descritto nel Capitolo 8: "Mostri", a discrezione del DM. Dopo aver acquisito tale archetipo (di solito poco dopo aver compiuto il grande sacrificio che ha confermato il suo status eroico), il personaggio sacrifica i suoi due livelli di avanzamento successivi al fine di "mettersi in pari" con il modificatore di livello dell'archetipo (artificialmente basso). Ad esempio, se un paladino di 7° livello diventa un santo, diventa l'equivalente di un personaggio di 9° livello. Deve quindi accumulare un totale di 45.000 PE prima di acquisire un nuovo livello, diventando un paladino di 8° livello e un personaggio di 10° livello.

Un santo è ancora molto lontano dal raggiungere lo stato di divinità; è molto più simile a un celestiale terrestre. Tuttavia, i santi dispongono di alcuni vantaggi rispetto ai comuni mortali, laddove le divinità buone entrano in gioco: le divinità ascoltano sempre le sue preghiere e prestano sempre attenzione. In termini di gioco, questo viene rappresentato da una piccola quantità di capacità magiche minori. Nel mondo del gioco, tuttavia, la gente accorre attorno ai santi per ottenere le loro benedizioni e per far sì che le loro preghiere giungano alle orecchie degli dei. I santi passano un'ora al giorno a pregare, semplicemente elencando i nomi dei supplicanti che li hanno avvicinati chiedendo il loro aiuto e il sostegno delle loro preghiere.

DECIME E OFFERTE

I personaggi buoni consegnano il denaro e i tesori che hanno recuperato ai templi, agli ordini e ad altre organizzazioni di beneficenza. Alcuni personaggi sono tenuti a farlo (vedi "Povertà volontaria", sotto), mentre altri lo fanno solo perché credono che sia la cosa giusta da fare. I personaggi dovrebbero effettuare queste donazioni senza pensare di ricavarne alcun beneficio personale. Le donazioni vengono impiegate a beneficio di chi necessita aiuto, come ad esempio i poveri, i malati, gli orfani e i bisognosi in genere.

Tuttavia, molte organizzazioni declamano massime mirate a incoraggiare ulteriori donazioni, ricordando ai potenziali donatori che la generosità spesso fornisce ricompense inaspettate, e c'è del vero in tali massime. I personaggi possono anche effettuare le loro donazioni senza pensare alla ricompensa, ma la ricompensa giungerà comunque.

Il DM dovrebbe tenere conto delle donazioni individuali o di gruppo versate ai templi o ad altre organizzazioni. Anche il dieci per cento del tesoro che un normale PG acquisisce nel corso di una singola avventura è una somma considerevole per un popolano o un esperto, e il DM dovrebbe assicurarsi che i personaggi non giocanti (PNG) che ricevono le donazioni dei PG o ne beneficino in altri modi, li trattino con il dovuto rispetto. Quando i personaggi si recano al tempio al quale versano le loro donazioni con la necessità di ricevere un incantesimo o assistenza di altro tipo, il DM può paragonare il normale prezzo di ciò di cui i PG necessitano con le somme donate dopo la loro ultima richiesta. Se hanno effettuato donazioni superiori al consueto costo dell'incantesimo o del servizio, il clericato dovrebbe essere più che lieto di fornirlo gratuitamente, o almeno a un costo inferiore (nel caso di quegli incantesimi dotati di componenti costose, ad esempio). Tuttavia, una pratica del genere funziona solo se i personaggi sono dei donatori regolari. Le donazioni passate sono apprezzate, ma è la garanzia di donazioni future che rende possibile la collaborazione del tempio.

POVERTÀ VOLONTARIA

In molte culture e religioni, l'apice della purezza viene raggiunto attraverso una vita di ascetismo, che prevede la rinuncia ad ogni forma di bene materiale. Una vita del genere è difficile da immaginare per i personaggi di D&D, dal momento che i loro oggetti posseduti (specialmente i loro oggetti magici) sono una parte importante delle loro capacità. Un personaggio che formula un voto di povertà e sceglie i talenti appropriati, Voto Sacro e Voto di Povertà, non può possedere oggetti magici, ma acquisisce alcuni benefici spirituali che possono contribuire a compensare la mancanza di tali oggetti. Questi benefici dipendono dal suo livello del personaggio. Il livello al quale il personaggio formula il voto (e acquisisce i relativi talenti) è irrilevante. Se rinuncia ai suoi beni al 10° livello, acquisisce tutti i benefici di un personaggio ascetico di 10° livello, fatta eccezione per i talenti eroici bonus.

Bonus alla CA (Sop): Un asceta di 1° livello ottiene un bonus eroico di +4 alla sua Classe Armatura. Il bonus sale a +5 al 3° livello e in seguito aumenta di +1 ad ogni tre livelli successivi. Tale bonus non viene applicato agli attacchi di contatto e non ostacola gli attacchi di contatto incorporei. Le armi ad energia luminosa, tuttavia, non ignorano questo bonus. Il bonus non è cumulativo ad eventuali bonus di armatura.

Talenti eroici bonus: Al 1° livello, un asceta acquisisce un talento eroico bonus e un altro talento bonus al 2° livello e ad ogni 2 livelli successivi. A differenza degli altri benefici di un voto di povertà, un personaggio non acquisisce questi talenti bonus retroattivamente quando acquisisce il talento Voto di Povertà; acquisisce solo quei talenti bonus che guadagnerà nei livelli successivi alla formulazione del voto. Quindi, il talento bonus da acquisire al 1° livello è disponibile solo per gli umani che scelgono sia Voto Sacro che Voto di Povertà al 1° livello.

Contrastare elementi (Str): Un asceta di 3° livello è immune agli effetti di un ambiente caldo o freddo. Può vivere agevolmente in qualsiasi condizione tra -10° e 60° centigradi senza dover effettuare tiri salvezza sulla Tempra (come indicato nella *Guida del Dungeon Master*).

Colpo eroico (Sop): Al 4° livello, un asceta acquisisce un bonus di potenziamento +1 a tutti i suoi tiri per colpire e ai danni. A tutti gli effetti, qualsiasi arma impugnata dal personaggio diventa un'arma magica +1 e può oltrepassare la riduzione del danno di una creatura come se si trattasse di un'arma magica. Questo bonus di potenziamento sale a +2 al 10° livello, a +3 al 14° livello, a +4 al 17° livello e a +5 al 20° livello. Al 10° livello, qualsiasi danno inferto dal personaggio con le armi viene anche considerato di allineamento buono, ed è quindi in grado di oltrepassare la riduzione del danno di alcuni esterni malvagi.

Sostentamento (Str): Dal 5° livello in poi, un asceta non ha più bisogno di mangiare o di bere.

Deviazione (Sop): Un asceta di 6° livello ottiene un bonus di deviazione +1 alla sua Classe Armatura. Tale bonus sale a +2 al 12° livello e a +3 al 18° livello.

Resistenza (Str): Al 7° livello, un asceta ottiene un bonus di resistenza +1 alla sua Classe Armatura. Tale bonus sale a +2 al 13° livello e a +3 al 17° livello.

Potenziamento dei punteggi di caratteristica (Str): Al 7° livello, un asceta acquisisce un bonus di potenziamento +2 a uno dei punteggi di caratteristica. All'11° livello acquisisce un ulteriore bonus di +2 a quel punteggio e un bonus di +2 a un altro punteggio di caratteristica. Al 15° livello acquisisce un ulteriore bonus aggiuntivo di +2 a quei due punteggi e un bonus di +2 a un terzo punteggio di caratteristica. Al 19° livello, acquisisce un bonus aggiuntivo di +2 a quei tre punteggi e un bonus di +2 a un quarto punteggio di caratteristica.

Armatura naturale (Str): All'8° livello, un asceta acquisisce un bonus di armatura naturale +1, oppure il suo bonus di armatura naturale già esistente aumenta di +1. Il bonus aumenta ancora di +1 al 16° livello.

Scudo mentale (Str): Sempre all'8° livello, un asceta diventa immune a *individuazione dei pensieri, rivela bugie* e a qualsiasi tentativo di discernere il suo allineamento.

Riduzione del danno (Sop): Un asceta acquisisce una riduzione del danno di 5/magia al 10° livello. Al 15° livello, la riduzione passa a 5/male e al 19° livello a 10/male.

Sostentamento superiore (Str): Una volta giunto al 12° livello, un asceta non ha più bisogno di respirare.

Resistenza all'energia (Str): Al 13° livello, un asceta acquisisce resistenza 5 all'acido, al freddo, all'elettricità e all'energia sonora. Al 20° livello questa resistenza sale a 15.

Libertà di movimento (Str): Al 14° livello, un asceta può agire come se fosse permanentemente sotto gli effetti di un incantesimo *libertà di movimento*.

Rigenerazione (Str): Al 17° livello, un asceta recupera 1 danno per livello ad ogni ora, invece che ad ogni giorno. (Questa capacità non può essere aiutata attraverso l'abilità Guarire). I danni non letali vengono curati al ritmo di 1 per livello ogni 5 minuti.

Visione del vero (Sop): Al 18° livello, un asceta acquisisce la capacità continua di visione del vero, con gli effetti dell'omonimo incantesimo.

ALTRE RAMIFICAZIONI DELLA POVERTÀ

Un personaggio che ha rinunciato ad ogni bene materiale potrebbe trovarsi in netto svantaggio al momento di far fronte ad alcune spese necessarie, come ad esempio l'acquisto di componenti materiali costose. Un'opzione è quella di chiedere tali componenti ad altri membri del gruppo, che probabilmente trarranno beneficio dal lancio dell'incantesimo tanto quanto l'incantatore. In alternativa, un asceta incantatore può sacrificare i suoi punti esperienza in sostituzione delle componenti più costose, a un valore di 1 PE per ogni 5 mo di componenti.

Avere nel gruppo un personaggio che ha formulato un voto di povertà non significa necessariamente che gli altri membri del gruppo si prendano una parte più grossa del tesoro! Un personaggio asceta deve essere rigoroso nel suo voto di carità, oltre che in quello di rinuncia. La maggior parte della sua fetta di te-

Rinunciando ai beni materiali, l'asceta acquisisce una maggior forza spirituale.

Illus. di J. Jarvis

Tabella 2-3: Povertà volontaria

Livello del personaggio	Beneficio
1°	Bonus di +4 alla CA, talento eroico bonus
2°	Talento eroico bonus
3°	Bonus di +5 alla CA, contrastare elementi
4°	Colpo eroico +1 (magia), talento eroico bonus
5°	Sostentamento
6°	Bonus di +6 alla CA, deviazione +1, talento eroico bonus
7°	Resistenza +1, potenziamento ai punteggi di caratteristica +2
8°	Armatura naturale +1, scudo mentale, talento eroico bonus
9°	Bonus di +7 alla CA
10°	Colpo eroico +2 (bene), riduzione del danno 5/magia, talento eroico bonus
11°	Potenziamento ai punteggi di caratteristica +4/+2
12°	Bonus di +8 alla CA, deviazione +2, sostentamento superiore, talento eroico bonus
13°	Resistenza +2, resistenza all'energia 5
14°	Colpo eroico +3, libertà di movimento, talento eroico bonus
15°	Bonus di +9 alla CA, potenziamento ai punteggi di caratteristica +6/+4/+2, riduzione del danno 5/male
16°	Armatura naturale +2, talento eroico bonus
17°	Colpo eroico +4, resistenza +3, rigenerazione
18°	Bonus di +10 alla CA, deviazione +3, visione del vero, talento eroico bonus
19°	Potenziamento ai punteggi di caratteristica +8/+6/+4/+2, riduzione del danno 10/male
20°	Colpo eroico +5, resistenza all'energia 15, talento eroico bonus

soro (o dei profitti della vendita dei tesori) deve essere donata ai bisognosi, o in modo diretto (consegnando ai prigionieri liberati l'equipaggiamento tolto ai loro carcerieri abbattuti) o indiretto (effettuando una grossa donazione a un tempio noto per la sua assistenza ai poveri). Pur assumendosi il fardello della povertà volontariamente, un asceta sa bene che la maggior parte della gente non ha avuto la possibilità di scegliere ed è afflitta dalla povertà per cause di forza maggiore, e cerca di migliorare le condizioni di questi sfortunati ogni volta che gli è possibile.

PROMUOVERE LA PACE

Se il talento Voto di Povertà mette a dura prova gli assunti di base del gioco di D&D, i talenti Voto di Non Violenza e Voto di Pace li distruggono direttamente. Personaggi che non uccidono nessuno? Non si è mai sentito dire, si presentano non solo problemi riguardo a cosa succede ai personaggi man mano che avanzano di livello (come nel caso della povertà) ma anche riguardo a come farli avanzare. Il sistema dei punti esperienza in D&D è basato quasi esclusivamente sul numero di mostri sconfitti in combattimento. Se i personaggi non entrano in combattimento, solitamente non guadagnano PE. O almeno, questo è quanto capita nella maggior parte delle campagne di D&D.

Tuttavia, il sistema di assegnazione dei punti esperienza può essere modificato e adeguato anche a quei personaggi pacifisti integrali che hanno scelto il talento Voto di Pace. Innanzi tutto, il sistema in PE descritto nella *Guida del Dungeon Master* ricompensa i personaggi non per uccidere i mostri, ma per superare delle sfide. I personaggi che hanno scelto il talento Voto di Pace hanno a loro disposizione mezzi per superare le sfide senza dover uccidere nessuno. La loro aura tranquillizzante può fermare i potenziali aggressori prima ancora che agiscano, e i danni non letali e gli incantesimi di compulsione sono ottime alternative alle invocazioni in grado di infliggere danni.

Inoltre, la *Guida del Dungeon Master* offre delle opzioni per assegnare PE a quei personaggi che superano anche quelle sfide che non hanno nulla a che fare con mostri assetati di sangue e trappole mortali. Se il DM è disposto a creare degli incontri o delle intere avventure in cui le abilità diplomatiche del personaggio e le sue capacità di affrontare situazioni diverse dal combattimento vengano affrontate, può conferire PE anche per quegli incontri diversi dal combattimento, come descritto nella *Guida del Dungeon Master*. Un sistema di assegnazione libera dei PE è un altro modo per gestire quelle campagne in cui l'importanza del combattimento è ridotta. I personaggi ricevono un certo numero di PE per livello del personaggio per incontro (75 PE per livello dovrebbe funzionare) per sessione di gioco (in base alla lunghezza della sessione, 200-400 PE per livello è una cifra ragionevole) o per avventura (ancora una volta, in base alla lunghezza dell'avventura, 500-1.000 PE per livello, tenendo in mente che 1.000 PE per livello significa acquisire un nuovo livello).

Anche quei personaggi che hanno formulato un voto di pace possono e dovrebbero ricevere dei PE per quegli incontri di combattimento che riguardano la distruzione di costrutti e non morti. Queste creature non viventi non rientrano tra coloro che sono protette da un voto di pace, e la loro distruzione può essere un obiettivo appropriato per molti personaggi eroici. Analogamente, il DM dovrebbe comunque assegnare il normale ammontare di PE per quegli incontri di combattimento in cui i personaggi pacifisti infliggono danni non letali o immobilizzano in altri modi i loro avversari. Altri tipi di incontri che il DM può tenere in considerazione per assegnare delle ricompense in PE possono essere:

- La redenzione di un personaggio malvagio. Una simile azione merita una ricompensa aggiuntiva (oltre alla ricompensa iniziale per aver neutralizzato il personaggio) pari a quella assegnata per aver sconfitto il personaggio in combattimento.
- Un negoziato per evitare il combattimento o scongiurare uno scontro ancora più grande. Un'azione simile merita una ricompensa pari a quella assegnata per aver preso parte al combattimento e aver sconfitto gli avversati.
- La distruzione di un oggetto magico o un artefatto irrimediabilmente malvagio. Viene utilizzato il livello dell'incantatore dell'oggetto (20° livello in caso di un artefatto) come GS dell'"incontro" ai fini di determinare la ricompensa in PE.
- Sacrificare la propria vita per gli altri o sottoporsi a un martirio. Se il personaggio torna in vita, dovrebbe ottenere una ricompensa in PE pari almeno a 100 PE per livello del personaggio, il che potrebbe aiutare a controbilanciare il livello perduto.

Usando queste indicazioni come punto di partenza, il DM può costruire avventure e incontri in grado di consentire ai personaggi del gruppo (pacifisti o meno che siano) di farsi valere e di continuare ad accumulare livelli.

Il DM non dovrebbe mai penalizzare un personaggio per aver scelto il talento Voto di Pace. Se il DM in una sessione comunica al giocatore "Un moscerino è penetrato nella tua borraccia stamattina, tu l'hai bevuto e ora hai bisogno di un incantesimo *espiazione*" si sta solo dimostrando capriccioso e antagonistico nei confronti del giocatore. Il DM e i giocatori dovrebbero collaborare tutti assieme per far sì che un personaggio che abbia scelto il Voto di Pace possa contribuire comunque all'andamento del gioco e renderlo più divertente. È giusto mettere un personaggio pacifista in una situazione in cui rifiutarsi di combattere sia un'opzione difficile (ma comunque fattibile), ma non lo è vietare a priori quell'opzione.

PAROLE DELLA CREAZIONE

Le Parole della Creazione sono frammenti di un linguaggio perduto che si ritiene essere il precursore del linguaggio Celestiale.

Sono pochi i celestiali che ricordano alcune di queste parole, e ancora meno i mortali che possono accedere a una o due di esse. Il loro potere è talmente grande che nessuna mente mortale può comprendere più di tre o quattro parole, e nessuna creatura malvagia può pronunciarle o tollerare il loro suono. Un personaggio deve acquisire il talento Parole della Creazione per poter usare queste parole in qualsiasi modo.

È possibile, anche se molto difficile, comunicare interamente usando le Parole della Creazione. Non esistono termini per descrivere concetti malvagi come dolore, disperazione, odio e tradimento, mentre la sottigliezza della sua terminologia per descrivere la bellezza, la gentilezza e la pietà è sorprendente. Non esiste una forma scritta del linguaggio, che se trascritto perde ogni suo potere e significato.

Oltre alla comunicazione, esistono altri quattro usi essenziali delle Parole della Creazione.

CORO CELESTIALE

Le Parole della Creazione possono essere intessute in una canzone, per comporre una musica superiore a qualsiasi melodia terrestre, un'eco della grandezza della musica dei cieli. Un bardo dotato del talento Parole della Creazione può usare queste potenti parole per migliorare la sua capacità di musica bardica nei modi sotto descritti. Per un bardo usare le Parole della Creazione in questo modo è estremamente stancante: subisce 1d4 danni non letali per ogni grado di Intrattenere richiesto per ottenere l'effetto di musica bardica che intende potenziare. Ad esempio, se Devis usa le Parole della Creazione per raddoppiare un effetto di ispirare coraggio (che richiede almeno 3 gradi di Intrattenere), subisce 3d4 danni non letali. Se usa le parole della Creazione per potenziare un effetto di ispirare eroismo (che richiede almeno 18 gradi di Intrattenere), subisce 18d4 danni non letali.

Le Parole della Creazione raddoppiano gli effetti di molte capacità di musica bardica:

- Ispirare coraggio: Il bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e paura e il bonus morale ai tiri per colpire e ai danni delle armi vengono raddoppiati (+2 al 1° livello, +4 all'8° livello, +6 al 14° livello, +8° al 20° livello).
- Ispirare competenza: Bonus di competenza +4 alle prove di abilità.
- Ispirare grandezza: Conferisce 4 Dadi Vita bonus (d10) e il relativo numero di punti ferita temporanei (il modificatore di Costituzione viene applicato ai risultati di questi Dadi Vita), un bonus di competenza +4 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.
- Ispirare eroismo: Bonus morale di +8 ai tiri salvezza, bonus di schivare +8 alla CA.

Per quelle capacità di musica bardica che necessitano di una prova di Intrattenere (controcanto, *affascinare*), le Parole della Creazione conferiscono al bardo un bonus sacro di +4 alla prova. Le Parole della Creazione aumentano anche la CD delle capacità di *suggestione* e *dominare* di +2.

Le Parole della Creazione aumentano il livello effettivo dell'incantatore di *canto di libertà* di +2.

CREAZIONE

In sintonia con il loro fine originario, le Parole della Creazione possono infondere grande potenza in qualsiasi processo di creazione. Se vengono pronunciate come parte di un incantesimo di Evocazione (Creazione), la durata dell'incantesimo viene raddoppiata (come se vi fosse stato applicato il talento Incantesimi Estesi, ma senza incrementare il livello dell'incantesimo). Gli incantesimi dalla durata istantanea non vengono influenzati. Se vengono pronunciate mentre si usa una qualsiasi abilità di Artigianato, conferiscono al costruttore un bonus sacro di +4 alla prova di Artigianato. Questi usi delle Parole della Creazione non infliggono alcun danno non letale a colui che le pronuncia.

POTERE EROICO

Le Parole della Creazione possono infondere energia negli oggetti magici e negli incantesimi buoni. Se usate unitamente a un incantesimo buono dotato di componente verbale, le Parole della Creazione aumentano il livello effettivo dell'incantatore di +1. Se usate nella creazione di un oggetto magico, le Parole della Creazione aumentano il livello dell'incantatore di +1 senza alcun aumento di costo. Entrambi gli incrementi di livello di incantatore vengono considerati bonus sacri.

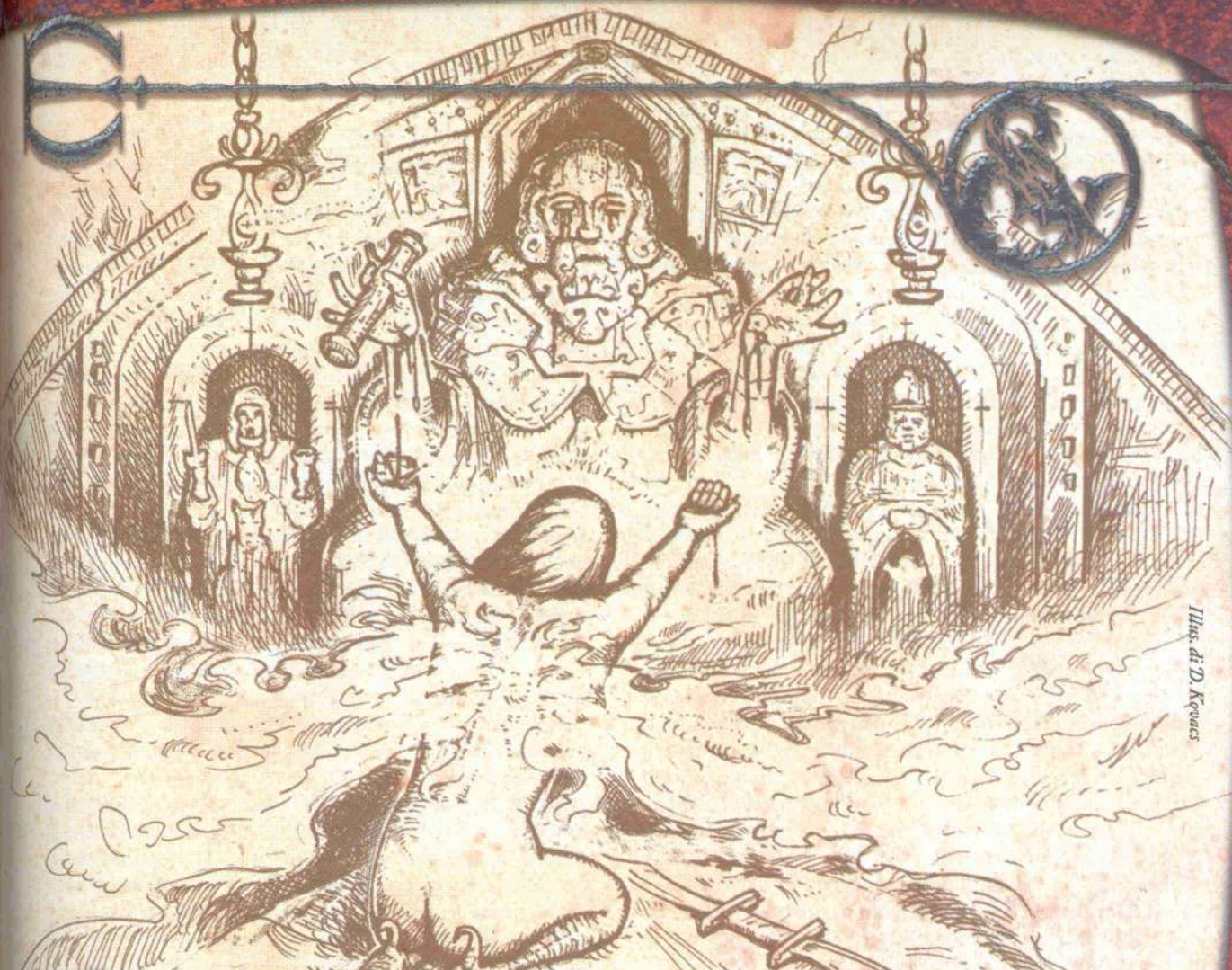
L'uso delle Parole della Creazione per potenziare un incantesimo buono infligge 1d4 danni non letali all'incantatore per ogni 2 livelli dell'incantesimo (nessuno per gli incantesimi di livello 0 o di 1° livello, fino a 4d4 per gli incantesimi di 9° livello). Usarle per potenziare un oggetto magico non infligge alcun danno non letale, dal momento che il loro uso è distribuito lungo un periodo diluito di tempo.

VERO NOME

Ogni creatura è dotata di un unico vero nome tra le Parole della Creazione. Nessun mortale può sperare di conoscere gli innumerevoli veri nomi di ogni creatura del mondo, per quanto si sforzi di studiare le Parole della Creazione. Tuttavia, un personaggio in grado di comprendere le Parole della Creazione può mettersi alla ricerca del vero nome specifico di una creatura, se ha accesso a *comunione*, *conoscenza delle leggende*, o *contattare altri piani*. Studiare un vero nome è come studiare un nuovo incantesimo. È necessaria una settimana per ogni 2 DV della creatura e un costo di 1.000 mo per settimana. Il personaggio deve lanciare (o far sì che qualcun altro lanci) *conoscenza delle leggende* per una volta alla settimana, ma il costo della componente materiale è incluso nel costo della ricerca. Alla fine del periodo di ricerca, il personaggio deve lanciare *comunione* o *contattare altri piani*, pagando il costo in PE per *comunione*, se richiesto. Poi effettua una prova di Conoscenze, usando la specialità appropriata per il tipo di creatura bersaglio (conoscenze arcane per un drago o un costrutto, religioni per un non morto e così via). La CD per questa prova è 10 + il numero di Dadi Vita della creatura. Se la prova viene superata, il personaggio scopre il vero nome della creatura. Se fallisce, il personaggio deve ricominciare il procedimento di ricerca da capo, se desidera continuare a tentare.

Una volta che un personaggio ha scoperto il vero nome di una creatura, può esercitare su quella creatura vari poteri.

- Può imporre una penalità di -4 ai tiri salvezza della creatura per resistere a uno specifico effetto o incantesimo di compulsione.
- Può ridurre la resistenza agli incantesimi della creatura di 4 o ridurre l'ammontare della sua riduzione del danno di 5. Questa riduzione dura 1 minuto.
- Può lanciare *teletrasporto* o *teletrasporto superiore* sulla creatura senza includere se stesso come bersaglio dell'incantesimo.
- Può ottenere un bonus di +6 alle prove contrapposte di Carisma per obbligare una creatura al suo servizio dopo averla evocata con un incantesimo *legame planare*

Ognuna di queste azioni richiede un'azione di round completo, in cui il vero nome della creatura viene pronunciato e un incantamento vincola la creatura alle Parole della Creazione. Colui che pronuncia l'incantamento subisce 5d4 danni non letali. Non è necessario che il personaggio e la creatura si trovino nella stessa area o nemmeno nello stesso piano. Ad esempio, è possibile ridurre la resistenza agli incantesimi di una creatura prima di usare *legame planare* per evocarla sul Piano Materiale. L'unica eccezione è l'effetto di teletrasporto, che prevede che il personaggio tocchi la creatura dopo aver pronunciato il suo nome e l'incantamento.

Illus. di D. Kovacs

L'equipaggiamento descritto in questo capitolo comprende i ferri del mestiere usati dai personaggi eroici. Alcuni oggetti (le armi santificate e le armi non letali, ad esempio) sono disponibili per chiunque sia disposto a pagare il prezzo adeguato. Altri, come le reliquie e gli ingredienti speciali, sono molto più difficili da reperire; nel caso di quegli ingredienti speciali provenienti dal corpo di una creatura di allineamento buono, la loro compravendita è illegale. È il DM a decidere quali di questi oggetti sono disponibili all'interno della campagna.

ARMI SANTIFICATE

Alcune armi, o per associazione con un individuo o un luogo sacro, o attraverso l'infusione di altri poteri, vengono considerati santificati. Quando un personaggio dotato del talento Arma Santificata lancia *allineare arma*, l'arma influenzata viene santificata. Anche un'arma impugnata da un personaggio dotato del talento Colpo Armato Santificato viene considerata santificata.

Le armi santificate non sono magiche in sé, anche se sono intrinsecamente buone ed emanano una debole aura buona. Un'arma santificata infligge 1 danno sacro extra sulle creature malvagie, o 1d4 danni aggiuntivi sugli esterni e i non morti malvagi. Inoltre, le creature dotate dell'archetipo corrotto (descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*) non possono recuperare quei danni inferti da un'arma santificata attraverso normali mezzi di guarigione, compresa la guarigione rapida.

VARIANTE: ARMI SANTIFICATE MIGLIORI

In una campagna incentrata sulla lotta contro le più abominevoli depravazioni del male, potrebbe essere consigliabile aumentare il potere delle armi santificate. Di seguito vengono presentate varie opzioni per migliorare le armi santificate. Il Dungeon Master può scegliere di applicare una di queste opzioni a tutte le armi santificate, oppure consentire a un personaggio dotato del talento Arma Santificata di scegliere un effetto aggiuntivo per la benedizione lanciata attraverso *allineare arma*.

- Alcune creature potrebbero essere particolarmente vulnerabili alle armi santificate. Ad esempio, i licantropi (tutti i tipi, oppure soltanto alcune varietà) potrebbero essere vulnerabili alle armi santificate come alle armi d'argento. Una varietà di immondi di tipo vegetale potrebbe essere vulnerabile a un falcetto o a una falce santificata, quindi ogni colpo di tali armi andato a segno sarebbe automaticamente considerato un colpo critico.
- Attraverso un potere sacro soprannaturale, un'arma santificata può consentire a colui che la impugna di mettere a segno dei colpi critici contro le creature non morte. L'intervallo di minaccia e il moltiplicatore dei critici rimangono immutati (anche se l'arma è stata influenzata da un incantesimo *benedire un'arma*), e colui che la impugna deve comunque tirare per confermare il critico. Questa variante non consente a un personaggio di effettuare un attacco furtivo sulle creature non morte o di mettere a segno colpi critici contro altri tipi di creature che solitamente ne sono immuni.

ARMI NON LETALI

Il rispetto della vita è parte dell'ethos del bene, un rispetto che spesso conduce i personaggi buoni ad evitare di uccidere gli altri personaggi che potrebbero essere redenti, anche se si tratta di mostri. Alcune culture e razze hanno sviluppato armi in grado di infliggere danni non letali o più semplicemente di immobilizzare un avversario. Queste armi includono le bolas, le reti, i manganelli e la borsa dell'impedimento, descritti nel *Manuale del Giocatore*, oltre ad altre armi esotiche come la pertica afferrante (chiamata anche acchiappapersone o sasumata, e simile al bastone tenaglia dei kuo-toa) e la pertica intralciante (chiamata anche sodegarami o intralciamaniche).

Lazo: Un lazo è un'arma intralciante che non infligge alcun danno, ma è in grado di intralciare parti del corpo dell'avversario. Quando un personaggio usa un lazo per intralciare le braccia di un avversario, effettua un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. La gittata massima di un lazo è 9 metri. Se il tiro per colpire va a segno, il bersaglio viene considerato parzialmente intralciato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 alla sua Destrezza effettiva. La velocità della creatura non viene ridotta, e la creatura può comunque caricare o correre, ma se il personaggio controlla la corda del lazo, può effettuare una prova contrapposta impugnando la corda; se la supera, la creatura presa al lazo può solo muoversi entro i limiti della corda. Se la creatura presa al lazo tenta di lanciare un incantesimo, deve superare una prova di Concentrazione con CD 15, altrimenti non sarà in grado di lanciarlo.

La creatura presa al lazo può liberarsi superando una prova di Artista della Fuga con CD 20 usando un'azione di round completo. Il lazo ha 2 pf e può essere spezzato con una prova di Forza con CD 23, sempre usando un'azione di round completo.

In alternativa, è possibile utilizzare il lazo per effettuare attacchi per sbilanciare. Se colui che impugna il lazo viene sbilanciato nel corso del suo tentativo per sbilanciare, può lasciare andare il lazo per evitare di essere sbilanciato.

Pertica afferrante: La pertica afferrante è un'arma lunga ideata per catturare un avversario infliggendo danni minimi. Colui che la impugna e che riesce a colpire con la pertica un avversario di taglia Piccola o Media può iniziare immediatamente una lotta (come azione gratuita) senza provocare un attacco di opportunità (vedi "Lottare" nel Capitolo 8: "Combattimento" del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni). Oltre alle normali opzioni disponibili per chi è impegnato in lotta, colui che impugna una pertica afferrante può tentare di buttare il suo bersaglio a terra (l'equivalente di un attacco per sbilanciare, sebbene non si necessario alcun tiro per colpire).

Una pertica afferrante è un'arma dotata di portata. Il personaggio può usarla per colpire un avversario a una distanza di 3 metri, ma non può usarla contro un avversario adiacente.

Pertica intralciante: La pertica intralciante è un'arma altamente specializzata, usata per afferrare e intralciare un avversario senza infliggere gravi danni. Normalmente viene usata per agganciare un avversario per i vestiti. Quando un personaggio usa una pertica intralciante in questo modo può effettuare un attacco in lotta senza provocare attacchi di opportunità. Colui che impugna la pertica effettua un attacco di contatto a distanza per "afferrare" i vestiti dell'avversario. Questo attacco non funziona se l'avversario indossa un'armatura pesante, o su quei mostri che non indossano vestiti (funziona però su quei mostri dotati di lunga pelliccia). Se l'attacco di contatto va a segno, il personaggio effettua una prova di lotta contrapposta usando il modificatore di taglia della pertica intralciante (+4 per un'arma a due mani) invece della propria taglia. Se il personaggio vince la prova contrapposta, stabilisce una presa sul bersaglio, ma non infligge alcun danno. Se l'attacco non va a segno, il personaggio non riesce a cominciare la lotta.

Per mantenere la lotta, il personaggio non ha bisogno di entrare nello spazio dell'avversario. La pertica intralciante trattiene l'avversario a 3 metri dal personaggio. Finché il personaggio mantiene la lotta, non ha l'opzione di danneggiare o immobilizzare l'avversario. L'avversario può tentare di scappare o di divincolarsi, attaccare con un'arma leggera o lanciare un incantesimo privo di componenti somatiche e con il tempo di lancio pari a 1 azione standard.

Una pertica intralciante può anche essere usata come arma normale, che infligge i danni indicati nella Tabella 3-1, ma senza intralciare l'avversario.

Una pertica intralciante è un'arma dotata di portata. Il personaggio può usarla per colpire un avversario a una distanza di 3 metri, ma non può usarla contro un avversario adiacente.

Spranga: Una spranga è in pratica un versione più pesante del manganello: un'arma da guerra a una mano che infligge danni non letali. Come nel caso del manganello, un ladro che impugna una spranga può infliggere danni non letali con un attacco furtivo, ma solo se ha competenza nel suo uso.

ROVINE E AFFLIZIONI

I veleni e le malattie sono mezzi solitamente utilizzati dai personaggi e dai mostri malvagi, strumenti di morte e distruzione. Se i serpenti e i parassiti vengono associati al male, come accade in molte culture, questo accade perché il veleno getta su di loro una luce negativa, nonostante il loro allineamento sia neutrale. Utilizzare veleni che infliggono danni alle caratteristiche è un'azione malvagia in quanto infligge sofferenze non necessarie nel tentativo di rendere un personaggio incapacitato o di ucciderlo. Tra i veleni descritti nella *Guida del Dungeon Master*, ce n'è soltanto uno il cui uso è consentito ai personaggi buoni: l'olio di taggit, che non infligge danni ma rende soltanto privi di sensi. Ironicamente è anche il veleno preferito dai drow malvagi, proprio per il fatto di provocare la perdita dei sensi, ma non è uno strumento intrinsecamente malvagio da usare.

Oltre alle capacità curative dei chierici e dei paladini, le forze del bene hanno qualcosa da contrapporre ai veleni e alle malat-

Tabella 3-1: Armi non letali

Armi da guerra	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Danni (G)	Critico	Incremento di gittata	Peso[3]	Tipo
Armi da mischia a una mano								
Spranga	2 mo	1d6[2]	1d8[2]	2d6[2]	x2	-	6 kg	Contundente
Armi esotiche	**Costo**	**Danni (P)**	**Danni (M)**	**Danni (G)**	**Critico**	**Incremento di gittata**	**Peso[3]**	**Tipo**
Armi da mischia a due mani								
Pertica afferrante[1]	8 mo	1d3[2]	1d4[2]	1d6[2]	x2	-	4 kg	Contundente
Pertica intralciante[1]	4 mo	1d3	1d4	1d6	x2	-	2,5 kg	Perforante
Armi a distanza								
Lazo	1 mo	-	-	-	-	3 m	1,5 kg	-

1 Arma con portata
2 L'arma infligge danni non letali invece di danni letali
3 Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà di quanto indicato, un'arma grande il doppio.

TABELLA 3-2: ROVINE

Rovina	Tipo	Danno iniziale	Danno secondario	Prezzo
Ghiaccio dorato	Contatto CD 14	1d6 Des	2d6 Des	1.200 mo
Sangue di luce celestiale	Ingestione CD 20	1d4 Des	1d4 Cos	2.500 mo
Acqua di giada	Ferimento CD 14	1d4 Sag	1d4 Int, 1d4 Sag	350 mo
Veleno di couatl purificato	Ferimento CD 16	2d4 For	4d4 For	3.000 mo
Sangue di unicorno	Ferimento CD 17	1d3 For	1d4 For	500 mo

TABELLA 3-3: AFFLIZIONI

Afflizione	Infezione	CD	Incubazione	Danni
Torpore eterno	Contatto	14	1 giorno	1d6 Des
Passione bruciante	Contatto	17	1d3 giorni	1d4 Int
Decadenza depravata	Ingestione	18	1d6 giorni	1d4 For
Orgoglio vano	Ingestione	20	1 giorno	1d6 Car
Desiderio ardente	Inalazione	15	1 giorno	1d3 Cos
Coscienza sporca	Inalazione	16	1d3 giorni	1d4 Sag

tie: rovine e afflizioni, traumi magici in grado di trasformare la corruzione morale delle creature malvagie in una forma di corruzione fisica che devasta il loro corpo. Le rovine e le afflizioni hanno effetto soltanto sulle creature malvagie, e sono particolarmente nocive per gli esterni malvagi, nonostante l'immunità al veleno che solitamente caratterizza queste creature.

Le rovine funzionano in maniera analoga ai veleni, infliggendo danni alle caratteristiche o addirittura risucchi di caratteristica quando il bersaglio subisce il loro effetto attraverso inalazione, ferimento o ingestione, nonché altri danni o effetti aggiuntivi 1 minuto dopo l'esposizione iniziale. Le afflizioni funzionano un modo analogo alle malattie, infliggendo i loro danni alle caratteristiche dopo un certo periodo di incubazione e su base costante finché la vittima non viene curata.

A differenza di buona parte delle malattie e dei veleni, tutte le rovine e le afflizioni sono di origine soprannaturale.

Come i veleni, le rovine indeboliscono e distruggono gli agenti del male.

Le rovine possono essere create o acquistate, proprio come i veleni. Le afflizioni possono essere scatenate su una creatura malvagia attraverso l'uso dell'incantesimo *afflizione* (vedi Capitolo 6: "Magia"), e alcuni luoghi o reliquie sacre speciali che potrebbero influenzare in questo modo le creature malvagie che vi entrano o che li toccano. Quegli incantesimi che negano gli effetti dei veleni e delle malattie sono efficaci contro le rovine e le afflizioni, ma richiedono dall'incantatore una prova di livello dell'incantatore contro la CD del tiro salvezza della rovina o dell'afflizione per poterne negare l'effetto.

Le rovine e le afflizioni infliggono danni soltanto sulle creature malvagie. Qualsiasi creatura malvagia subisce danni pari a quelli riportati sulla Tabella 3-2 o sulla Tabella 3-3 più il suo bonus di Carisma. Gli elementali malvagi e i non morti malvagi subiscono 1 danno extra e gli esterni malvagi o i chierici di una divinità malvagia subiscono 2 danni extra. Se viene elencato più di un tipo di danno, il modificatore di Carisma della creatura e il danno aggiuntivo vengono aggiunti a ciascun tipo di danno.

DESCRIZIONE DELLE ROVINE E DELLE AFFLIZIONI

Acqua di giada: La giada è una sostanza potente, famosa per i suoi effetti su alcuni tipi di creature soprannaturali. L'acqua di giada è semplicemente dell'acquasanta in cui galleggiano numerosi minuscoli frammenti di giada, dando origine a una potente rovina.

Coscienza sporca: Questa afflizione spinge una creatura a riflettere ossessivamente sulle sue azioni malvagie, cadendo in preda a un senso di colpa lacerante e a violenti scatti d'ira.

Decadenza depravata: Questa afflizione provoca una fame insaziabile che indebolisce progressivamente la vittima.

Desiderio ardente: Questa afflizione provoca un insaziabile desiderio sessuale ma allo stesso tempo ne impedisce la soddisfazione.

Ghiaccio dorato: Questa sostanza cristallina è fredda al tocco, ma non si scioglie, se non a temperature infernali. Le creature malvagie soggette al suo tocco vengono investite da un freddo insopportabile che si fa strada lungo tutto il loro corpo.

Orgoglio vano: Le creature afflitte dall'orgoglio vano rimangono ossessionate dal loro status e dal loro aspetto, giungendo a volte al punto di rimanere perennemente a fissarsi davanti a uno specchio.

Passione bruciante: La passione bruciante rende una creatura possessiva e paranoica man mano che l'afflizione si impossessa di lei.

Sangue di luce celestiale: Questa sostanza rara è eterea quanto l'alcol puro, anche se non altrettanto inebriante. È di color argento puro e può prima rallentare e poi rendere inferme le creature che subiscono i suoi effetti.

Sangue di unicorno: Il sangue di unicorno estratto da un unicorno vivente e consenziente, conserva la sua potenza come rovina soltanto finché l'unicorno dal quale è stato ricavato rimane in vita.

Torpore eterno: Le creature afflitte dal torpore eterno sono costantemente intorpidite e non sono in grado né di caricare né di correre.

Veleno di couatl purificato: Il veleno di un couatl, una volta estratto dalla creatura e purificato, diventa una potente rovina in grado di indebolire gravemente le sue vittime.

Illus. di J. Jarvis

RELIQUIE

Le reliquie, a volte scambiate per oggetti magici o addirittura artefatti, sono oggetti unici segnati indelebilmente dal potere del bene. Una reliquia potrebbe essere un osso o un frammento d'osso appartenuto a un martire o a un altro personaggio sacro, oppure un oggetto toccato da un santo in modo speciale (ad esempio il sudario in cui è stato sepolto, oppure lo strumento della sua esecuzione). Un potere sacro come quello di un santo, un martire o un celestiale lascia un'aura permanente che non è un'aura magica nel senso stretto del termine, ma che può comunque avere effetti miracolosi, solitamente di natura curativa.

Tutte le reliquie emanano un'aura di bene. Un esterno malvagio o una creatura non morta che tocca una reliquia viene bruciato come se entrasse a contatto con dell'acquasanta, subendo 2d4 danni. Le reliquie vengono sempre considerate santificate, quindi, se vengono usate come armi, infliggono 1 danno aggiuntivo contro le creature malvagie o 1d4 danni contro gli esterni malvagi e i non morti malvagi (vedi "Armi santificate", più sopra).

Proprio come gli artefatti, le reliquie non possono essere prodotte, vendute o comprate. Tuttavia ogni reliquia è contrassegnata da un prezzo di mercato, a puro uso del DM per l'assegnamento dei tesori. Questi prezzi sono stati calcolati in base al presupposto che le reliquie siano oggetti magici. Analogamente, le reliquie dispongono anche di un livello dell'incantatore, allo scopo di definire gli effetti dei loro incantesimi e di determinare la forza della loro aura benefica, ma le reliquie non irradiano mai magia, non possono essere identificate attraverso gli incantesimi *identificare* o *analizzare dweomer* e non possono essere soppressi o dissolti attraverso *dissolvi magie* o *campo anti-magia*.

Ascia del boia: La reliquia dell'ascia del boia, uno strumento per le esecuzioni usato per porre fine alla vita terrena di una figura sacra, racchiude forze sia buone che malvagie in equilibrio tra loro. La lama di questa ascia grande è ancora macchiata del sangue del santo. L'ascia funziona come un'*ascia grande vorpal*, sebbene non sia dotata di alcun bonus di potenziamento. Tuttavia, se una creatura buona impugna l'ascia, subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e ai danni, mentre le creature malvagie subiscono le normali penalità che impugnare un'arma sacra comporta.

Livello dell'incantatore equivalente: 18°; *Prezzo di mercato equivalente:* 98.320 mo (equivalente).

Coppa sacra: Questa elaborata coppa d'oro è stata consacrata per essere usata in un tempio buono. L'acqua che viene piazzata al suo interno diventa acquasanta. Se una creatura malvagia beve il liquido contenuto nella coppa, dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, altrimenti contrarrà l'afflizione decadenza depravata (vedi "Rovine e afflizioni", più sopra).

Livello dell'incantatore equivalente: 1°; *Prezzo di mercato equivalente:* 2.000 mo.

Femore del santo: Questa potente reliquia, l'osso di un santo famoso per le sue battaglie contro i non morti, funziona come una *mazza leggera della distruzione sacra*, sebbene non sia dotato di alcun bonus di potenziamento.

Livello dell'incantatore equivalente: 14°; *Prezzo di mercato equivalente:* 32.305 mo.

Immagine piangente: Questa icona sacra raffigura un santo ed è situata in un luogo dove il santo ha vissuto per un intenso periodo, dove ha compiuto un'impresa importante o dove è morto. In alcune occasione (non più di una volta al mese, di solito una volta all'anno, nell'anniversario di un'occasione speciale), delle lacrime iniziano a sgorgare dagli occhi dell'immagine, colando lentamente verso il basso e sul pavimento sottostante. Le lacrime sono fatte di acquasanta e l'immagine normalmente ne produce a sufficienza per riempire un'ampolla ogni volta che le lacrime si manifestano. Quando l'immagine sta piangendo (nell'arco di un periodo di circa 8 ore), qualsiasi personaggio che la tocchi subisce gli effetti di un incantesimo *guarigione*

Livello dell'incantatore equivalente: 11°; *Prezzo di mercato equivalente:* 65.000 mo.

Osso del dito del santo: Questo piccolo oggetto conferisce al personaggio che lo porta un bonus di resistenza +1 a tutti i tiri salvezza.

Reliquie

Illus. di B. Chumley

Livello dell'incantatore equivalente: 5°; *Prezzo di mercato equivalente:* 2.000 mo.

Ruota della tortura del santo: Questo strumento di tortura è andato distrutto da tempo, ma alcuni frammenti della sua struttura in legno sono stati messi in circolazione come reliquie minori. Per una volta al giorno, stringendone una nella mano e invocando il nome del santo torturato, un personaggio ottiene i benefici dell'incantesimo *guida*.

Livello dell'incantatore equivalente: 1°; *Prezzo di mercato equivalente:* 180 mo.

Statua sanguinante: Questa statua a grandezza naturale raffigura un santo ed è situata in un luogo dove il santo ha vissuto per un intenso periodo, dove ha compiuto un'impresa importante o dove è morto. In alcune occasione (non più di una volta al mese, di solito una volta all'anno, nell'anniversario di un'occasione speciale), del sangue inizia a colare dalla statua, sgorgando da quei punti in cui il santo è stato ferito quando era in vita. Assaggiando il sangue si ottengono gli stessi effetti di un incantesimo *ristorare superiore* e la statua produce sangue a sufficienza per 1d4+1 dosi per ogni occasione. La statua proietta sempre un effetto di *santificare* che avvolge l'area in cui si trova, come ad esempio un tempio e i suoi dintorni, accompagnato da un effetto di *interdizione alla morte* che protegge tutte le creature buone nell'area.

Livello dell'incantatore equivalente: 13°; *Prezzo di mercato equivalente:* 55.000 mo.

Sudario funebre del santo: Il sudario è il telo adagiato sopra un santo dopo la sua esecuzione, un raffinato lenzuolo di lino che porta ancora l'effigie del santo vagamente impressa sulla sua superficie. Se un personaggio buono tocca il sudario, viene immediatamente guarito di tutte le malattie, mentre se è una creatura malvagia a toccarlo, dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, altrimenti contrarrà l'afflizione del torpore eterno (vedi "Rovine e afflizioni", più sopra).

Livello dell'incantatore equivalente: 5°; *Prezzo di mercato equivalente:* 30.000 mo.

COMPONENTI MATERIALI OPZIONALI

Esistono alcune componenti per incantesimi buoni che sono opzionali (e che non vengono specificate come componenti in nessuna descrizione degli incantesimi). Queste componenti a volte incrementano la potenza di un incantesimo buono, e vengono sempre consumate, sia che servano a qualcosa o meno. Un personaggio può usare soltanto una componente opzionale quando lancia un incantesimo buono, di conseguenza usare due piume di couatl, oppure una piuma di couatl e un artiglio di lammasu non servirà a migliorar ulteriormente l'incantesimo.

Come nel caso di qualsiasi altra componente per gli incantesimi, l'incantatore deve toccare la componente opzionale per un incantesimo buono e deve metterla in bella mostra affinché l'incantesimo funzioni. Le componenti opzionali seguonti possono essere applicate soltanto a incantesimi contrassegnati con il descrittore del bene.

Quelle componenti magiche provenienti dal corpo di una creatura buona solitamente devono essere cedute spontaneamente e non prelevate da una creatura morta. Uccidere una creatura buona allo scopo di prelevarne alcune parti o alcuni organi è un'azione malvagia e spesso porta su colui che la commette un'afflizione o una maledizione, a discrezione del DM. Anche se questi oggetti devono essere ceduti spontaneamente, possono comunque essere venduti, e quindi vengono accompagnati da un prezzo di mercato orientativo. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, vengono ceduti in dono e non venduti.

TABELLA 3-4: COMPONENTI PER INCANTESIMI BUONI

Componente	Prezzo
Ambrosia (gioia distillata)	200 mo
Artiglio di lammasu	30 mo
Corno di unicorno (d'argento)	55 mo
Dente di cane intermittente	30 mo
Pelo di coda di unicorno	25 mo
Piuma di couatl	10 mo
Piuma di fenice	40 mo
Piuma di pegaso	11 mo
Radiosità angelica	20 mo
Sangue di celestiale	20 mo
Sangue di unicorno	500 mo
Scaglia di couatl	16 mo
Scaglia di lillend	15 mo

Ambrosia (gioia distillata): L'ambrosia, una sostanza misteriosa ricavata dalla gioia distillata, è un cibo celestiale, la forma di sostentamento paradisiaca utilizzata su Celestia. Viene ottenuta attraverso l'incantesimo *gioia distillata* e può essere utilizzata come componente per incantesimi speciali, nonché in altri modi specificati nella descrizione dell'incantesimo.

Come componente opzionale, l'ambrosia aumenta automaticamente il livello effettivo dell'incantatore di un singolo incantesimo buono di +2. Questo incremento non è cumulativo ad eventuali precedenti applicazioni di gioia distillata o ad altri bonus di livello effettivo dell'incantatore.

Artiglio di lammasu: Un incantesimo a cui venga applicata questa componente ha una probabilità del 25% di incrementare del 10% i danni inferti.

Corno di unicorno (d'argento): Rimuovendo l'intero corno dalla fronte di un unicorno, si uccide l'unicorno, ma in alcuni rari casi, un unicorno è disposto a cedere una scheggia del suo corno a un suo alleato prediletto. Se un incantesimo a cui venga aggiunta questa componente richiede un attacco di contatto (in mischia o a distanza), esiste una probabilità del 40% che l'incantatore riceva un bonus sacro di +1 al tiro per colpire.

Dente di cane intermittente: Un incantesimo a cui venga applicata questa componente ha una probabilità del 50% di conferire la capacità di tocco fantasma e di negare la probabilità di mancare il colpo generata dagli incantesimi *distorsione*, *entropia*, *sfocatura* o dalle capacità di fase.

Pelo di coda di unicorno: Un incantesimo a cui venga aggiunta questa componente ha una probabilità del 20% di vedere la sua durata raddoppiata.

Piuma di couatl: Un incantesimo a cui venga applicata questa componente ha una probabilità del 35% di vedere la CD del suo tiro salvezza incrementata di +2.

Piuma di fenice: Un incantesimo a cui venga applicata questa componente ha una probabilità del 10% di rimanere preparato anche dopo essere stato lanciato. Quegli incantatori che non preparano i loro incantesimi non ottengono alcun vantaggio da questa componente.

Piuma di pegaso: Se questa componente viene utilizzata durante il lancio di *individuazione del bene* o *individuazione del male*, l'incantatore apprende il numero di aure malvagie e il potere dell'aura più forte nel primo round di concentrazione invece che nel secondo e il potere e la locazione di ogni aura nel secondo round invece che nel terzo.

Radiosità angelica: La radiosità angelica, rinchiusa in una fiala attraverso un procedimento speciale noto solo agli angeli, è una componente molto potente. Usata come componente per un incantesimo *esilio* o *congedo*, o per un incantesimo *dissolvi il male* destinato a rimandare un immondo sul suo piano di provenienza, una fiala di radiosità angelica aumenta la CD del tiro salvezza di +1. Inoltre conferisce all'in-

cantatore un bonus di +1 alla sua prova di livello dell'incantatore per oltrepassare la resistenza agli incantesimi di un bersaglio. La radiosità angelica emana una luce pari a quella di una torcia.

Sangue di celestiale: Se un incantesimo a cui sia stata applicata questa componente infligge dei danni, esiste una probabilità del 30% che l'incantesimo infligga +2d6 danni extra su un bersaglio malvagio. Il celestiale che ha fornito all'incantatore il suo sangue deve essere ancora in vita affinché questo effetto funzioni.

Sangue di unicorno: Il sangue di un unicorno vivente è una potente sostanza alchemica. Può essere trasformato in una rovina (vedi "Rovine e afflizioni", più sopra) che assorbe la forza delle creature malvagie. Inoltre, se un incantesimo a cui venga applicata questa componente richiede un tiro salvezza sulla Tempra, esiste una probabilità del 40% che la CD del tiro salvezza venga aumentata di +1. In entrambi i casi, il sangue dell'unicorno conserva questi poteri solo finché l'unicorno da cui proviene rimane in vita.

Scaglia di couatl: Un incantesimo a cui venga applicata questa componente ha una probabilità del 30% di vedere la CD del suo tiro salvezza incrementata di +1.

Scaglia di lillend: Se un incantesimo a cui venga applicata questa componente richiede un tiro salvezza sulla Volontà, esiste una probabilità del 40% che la CD del tiro salvezza venga incrementata di +1. Quando la scaglia viene usata da un bardo, tale probabilità sale al 60%.

MATERIALI SPECIALI

Le sostanze e i materiali speciali descritti di seguito sono reperibili nei Piani Superiori e si sono dimostrati estremamente utili nell'eterna lotta contro le forze del male.

Acciaio puro Solarian: Questa fine qualità di ferro, estratta dal quarto strato dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia, non necessita di alcuna lega e risplende di un vivo bagliore argentato. Quando viene usato per forgiare un'arma, conferisce al portatore un bonus di +1 ai tiri per confermare un colpo critico. Il modificatore del prezzo di mercato per una tale arma è +1.000 mo.

L'acciaio puro Solarian possiede 25 pf per ogni 2,5 cm di spessore e una durezza pari a 11.

Illus. di W. Reynolds

Anima metallica Ysgardiana: Questo metallo, incredibilmente sottile e flessibile, è reperibile soltanto nelle più profonde miniere di Nidavellir nei Domini Eroici di Ysgard. Non è adatto per creare un'armatura completa, ma alcune piccole sezioni di maglia in anima metallica possono essere inserite nei giachi di maglia, nelle cotte di maglia o nelle armature pesanti per rinforzare le aree vitali. Questo rinforzo aumenta la CA del portatore di +2 solo in quei casi in cui vada effettuato un tiro per confermare un critico su di lui. L'anima metallica è talmente sottile e leggera che non aumenta il peso dell'armatura. Il modificatore del prezzo di mercato per un'armatura simile è pari a +1.500 mo.

Aurorum: Questo metallo luminoso simile all'acciaio è percorso da riflessi rosati e violacei. Un'arma, uno scudo o un'armatura fatta di aurorum che sia stata spaccata può essere ricomposta semplicemente avvicinando i suoi frammenti (un'azione di round completo). I pezzi infranti si risaldano rapidamente e impeccabilmente, tornando a formare l'oggetto originale. Il modificatore del prezzo di mercato per un'arma, un'armatura o uno scudo di aurorum è +4.000 mo.

L'aurorum è dotato degli stessi punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e della stessa durezza del normale acciaio.

Fristallino: È possibile ritrovare questo minerale nelle montagne di ghiaccio di Eronia, il secondo strato dei Campi Benedetti dell'Elysium. Questi cristalli elastici dal color oro pallido racchiudono una carica di energia divina, proveniente da quella emanata da un dio che dorme sotto le montagne. Qualsiasi arma fatta di fristallino viene considerata di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno. Il modificatore del prezzo di mercato per una tale arma è +2.000 mo.

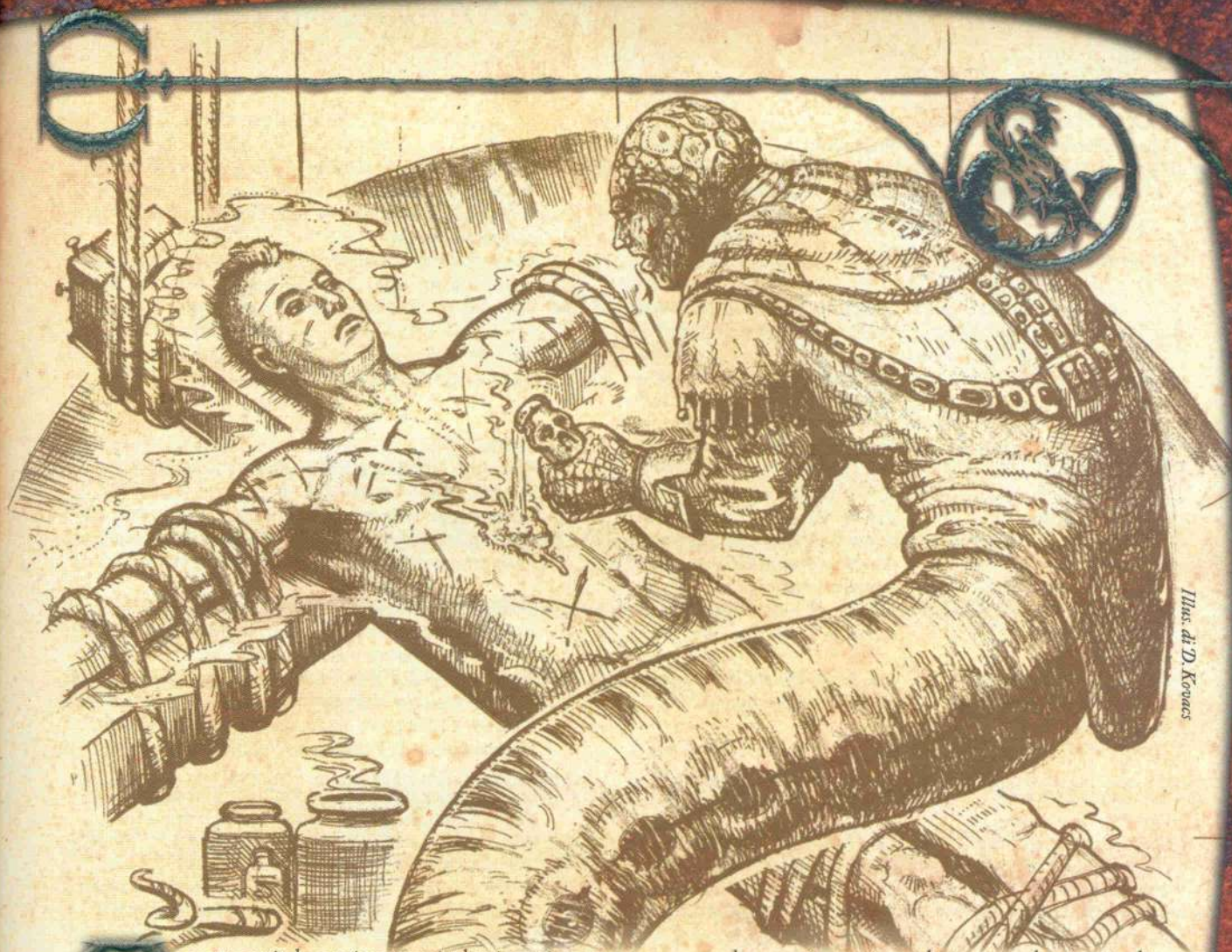
Il fristallino possiede 15 pf per ogni 2,5 cm di spessore e una durezza pari a 10.

Lacrime della tempesta: Questa pioggia color latte cade solo sui Piani Superiori e solitamente annuncia la morte di un potente campione del bene o la morte di un bambino al momento della nascita. Queste lacrime lattiginose possono essere raccolte. Un singola fiala di lacrime della tempesta raddoppia gli effetti di un incantesimo *conforto del cuore* (vedi Capitolo 6: "Magia" per ulteriori dettagli). Le lacrime della tempesta sono di natura non magica, e ogni fiala ha un prezzo di mercato di 750 mo.

Sangue lunare: I celestiali usano questa sostanza argentata come pittura di guerra, dipingendo sul loro volto o su altre zone esposte del loro corpo una complessa serie di rune sacre prima di scendere in battaglia. Un'applicazione adeguata di pittura da guerra con sangue lunare richiede 1 ora e un prova di Artigianato (pittura) con CD 22; fallire una prova significa che non si ottiene alcun beneficio e che il sangue lunare va sprecato.

Quando le rune di sangue lunare vengono tracciate in modo corretto, la pittura di guerra conferisce un bonus sacro di +2 alla Classe Armatura. La pittura da guerra dura 1 giorno, poi viene assorbita dalla pelle senza alcun ulteriore effetto. Se una creatura malvagia tocca il sangue lunare, subisce 1d6 danni. Un'applicazione di sangue lunare costa 1.500 mo.

Serren: Gli alberi di Serren crescono su Arvandor, lo strato superiore dei tre strati di Arborea. Gli alberi ospitano al loro interno degli spiriti della natura, e ogni ramo che cade dalla loro chioma può essere usato per ricavare un arco, una freccia o un quadrello da balestra infuso di parte dello spirito dell'albero. Gli archi, le frecce e i quadrelli ricavati da un Serren sono dotati della qualità speciale di tocco fantasma, sebbene questa proprietà non venga considerata magica. Il modificatore al prezzo di mercato per un'arma in Serren (un arco, oppure 50 frecce o quadrelli) è +4.000 mo.

Le armi in Serren possiedono gli stessi punti ferita per 2,5 cm di spessore e la stessa durezza del legno normale.

Illus. di D. Kovacs

Questo capitolo contiene nuovi talenti creati per potenziare personaggi e campagne eroiche. Possono conferire nuove capacità o migliorare quelle già esistenti.

TALENTI EROICI

Questo libro introduce un nuovo tipo di talenti: i talenti eroici. Soltanto i personaggi dotati di intelligenza, di allineamento buono e fedeli ai più alti standard morali possono acquisire i talenti eroici, e possono farlo soltanto ricevendoli in dono dai più potenti emissari delle forze del bene: divinità, celestiali o altre creature simili. Questi talenti sono di natura soprannaturale (invece di essere capacità straordinarie, come accade per la maggior parte degli altri talenti).

Un personaggio deve avere il permesso del DM per poter scegliere un talento eroico. In molti casi, è necessario effettuare un rituale; ad esempio, spesso si tratta di un giuramento sacro che il personaggio deve formulare in presenza di un essere celestiale. Un personaggio che commette volontariamente e consapevolmente un'azione malvagia perde tutti i benefici derivanti dai suoi talenti eroici. Riacquista questi benefici se si sottopone ad espiazione per le sue violazioni (vedi "Peccato ed espiazione" nel Capitolo 1).

Aura di bene: Un personaggio dotato di almeno un talento eroico emana un'aura di bene di una potenza pari al suo livello del personaggio (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*), come se si trattasse di un paladino o di un chierico di una divinità buona.

ALONE DI LUCE [EROICO]

Il personaggio viene avvolto da un alone di luce radiosa che lo rivela come un servitore degli ideali più puri. Tutti coloro che lo vedono capiscono immediatamente che si tratta di un campione del bene, che gode della benevolenza delle potenze dei Piani Superiori. L'alone può manifestarsi come una nuvola che avvolge l'intero corpo del personaggio o come una corona di raggi di luce che parte dalla sua testa.

Benefici: Le creature buone riconoscono immediatamente nell'alone radioso che circonda il personaggio un segno della sua purezza e della sua fedeltà alle forze del bene. Il personaggio ottiene un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni effettuate interagendo con altre creature buone.

La radiosità del personaggio emana una luce pari a quella di una comune lampada: luce intensa nel raggio di 1,5 metri e luce fioca nel raggio di 3 metri. Il personaggio può sopprimere questo bagliore a volontà e riattivarlo nuovamente come azione gratuita.

AMICO DEGLI ANIMALI [EROICO]

Gli animali rispondono positivamente all'aura di bene emanata dal personaggio.

Prerequisiti: Car 15, privilegio di classe empatia selvatica.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus eroico di +4 alle prove di empatia selvatica per migliorare gli atteggiamenti degli animali e delle bestie magiche di allineamento buono (compresi i cani intermittenti, gli unicorni, i pegasi e gli animali dotati dell'archetipo celestiale, ma non soltanto questi). Nel caso delle bestie magiche, questo bonus elimina semplicemente la penalità che normalmente viene applicata avendo a che fare con le bestie magiche invece che con gli animali.

TABELLA 4-1: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Capacità Magica Consacrata	Qualsiasi allineamento buono	Aggiunge il descrittore del bene a una capacità magica
Capacità Magica Purificata	Qualsiasi allineamento buono	Aggiunge il descrittore del bene a una capacità magica, le creature vicine subiscono metà danni, le creature buone non subiscono danni
Colpo Debilitante[1]	-	Nessuna penalità quando il personaggio infligge danni non letali; l'attacco furtivo del ladro infligge danni non letali
Colpo Risonante[1]	For 13, Attacco Poderoso, Intimidire 7 gradi	In caso di colpo critico, il bersaglio può diventare tremante
Incantesimi Focalizzati (Bene)	Qualsiasi allineamento buono	Bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza degli incantesimi con il descrittore del bene
Reliquia Ancestrale	Qualsiasi allineamento buono, 3° livello del personaggio	Crea un oggetto magico personale

Talenti eroici	Prerequisiti	Benefici
Alone di Luce	-	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e di Percepire Intenzioni con le creature buone
Radiosità Sacra	Car 15, Alone di Luce	Il personaggio risplende di luce nociva ai non morti
Stimmate	Alone di Luce	Guarisce le ferite altrui subendo danni alla Cos
Amico degli Animali	Car 15, privilegio di classe di empatia selvatica	Bonus eroico di +4 alle prove di empatia selvatica
Arma Santificata	Capacità di lanciare *allineare arma*	L'*arma allineata* diventa santificata
Attacco Intuitivo[1]	Bonus di attacco base +1	Usa il modificatore di Sag invece che il modificatore di For con le armi semplici e naturali
Attacco Naturale Santificato	Uno o più attacchi con armi naturali, bonus di attacco base +5	Bonus di +1 o di +1d4 ai tiri dei danni degli attacchi naturali contro le creature malvagie
Bacio della Ninfa	-	Bonus di +2 alle prove basate sul Car, bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi, 1 punto abilità extra per livello
Cavalcatura Celestiale	Paladino di 4° livello	La cavalcatura acquisisce l'archetipo celestiale
Cavaliere delle Stelle	-	Bonus di fortuna +1 a un qualsiasi tiro o prova
Colpo Armato Santificato	Car 15, Arma Focalizzata con l'arma specificata	Bonus di +1 o di +1d4 ai tiri dei danni di un'arma contro le creature malvagie
Colpo Consacrato	Capacità di classe di attacco furtivo	L'attacco furtivo infligge d8 di danni alle creature malvagie
Colpo *Ki* Santificato	Car 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, colpo *Ki* (legale)	Bonus di +1 o di +1d4 ai tiri dei danni senz'armi contro le creature malvagie
Colpo *Ki* Sacro	Car 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, colpo *Ki* (sacro), Colpo *Ki* Santificato	Bonus di +2d6 ai tiri dei danni contro le creature malvagie
Compagno Eroico	Capacità di acquisire un nuovo compagno animale, livello minimo richiesto (vedi testo)	Scelta più ampia di compagni animali
Debilitazione Sacra[1]	Colpo Debilitante	Trasforma i danni e i bonus di punire il male in danni non letali
Dono della Fede	Sag 13	Bonus di +2 ai tiri salvezza per resistere alla paura
Dono della Grazia	Capacità di classe di grazia divina	Condividere il bonus di Car ai tiri salvezza
Famiglio Celestiale	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, livello minimo richiesto (vedi testo)	Scelta più ampia del famiglio
Fiaccare i Profani	For 13, Attacco Poderoso, Colpo Risonante, bonus di attacco base +8	Possibile danno alla For sulle creature malvagie in caso di colpo critico
Forma Selvatica Eroica	Capacità di classe di forma selvatica, 8° livello nella classe che conferisce la forma selvatica	Scelta più ampia di forme selvatiche
Giusta Ira	Capacità di classe di ira	Possibilità di rendere scosso il bersaglio, se è una creatura malvagia
Incantesimi ad Attivazione Consacrati	Creare Bacchette o Creare Bastoni, capacità di scacciare non morti	Usare la capacità di scacciare per aggiungere il descrittore del bene a un incantesimo ad attivazione
Incantesimi ad Attivazione Purificati	Creare Bacchette o Creare Bastoni, capacità di scacciare non morti	Usare la capacità di scacciare per aggiungere il descrittore del bene a un incantesimo ad attivazione; le creature neutrali subiscono metà danni, le creature buone nessun danno
Mani di Guaritore	Car 13, capacità di classe di imposizione delle mani	Bonus di +2 al Car per la capacità di imposizione delle mani
Nemesi[2]	Capacità di classe di nemico prescelto	Individua la presenza dei nemici prescelti
Parole della Creazione	Int 15, Car 15, bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +5	Capacità di usare le Parole della Creazione (vedi Capitolo 2)
Prescelto dai Compagni	-	Bonus di fortuna +1 a un qualsiasi tiro o prova
Pugno dei Cieli[1]	Sag 15, Colpo *Ki* Santificato, Pugno Stordente	+2 alla CD del Pugno Stordente
Punire il Male a Distanza	Capacità di classe di punire il male	Punire il male con un attacco a distanza
Punizione Eroica	Capacità di classe di punire il male	Arma di allineamento buono per punire il male
Resistenza agli Incantesimi Eroica	Car 15, resistenza agli incantesimi	+4 alla resistenza agli incantesimi contro gli incantesimi malvagi e le capacità magiche degli esterni malvagi
Scacciare Eroico	Capacità di scacciare non morti	3d6 danni extra quando il personaggio scaccia non morti
Servitore dei Cieli	-	Bonus di fortuna +1 a un qualsiasi tiro o prova

Tabella 4-1: Talenti (continua)

Talenti eroici	Prerequisiti	Benefici
Tocco di Ghiaccio Dorato	Cos 13	Le creature malvagie toccate subiscono la rovina del ghiaccio dorato
Voto Sacro	-	Bonus di perfezione +2 alle prove di Diplomazia
Voto di Astinenza	Voto Sacro	Bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Temp contro droghe e veleni
Voto di Castità	Voto Sacro	Bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Vol contro charme e allucinazioni
Voto di Non Violenza	Voto Sacro	Bonus di +4 alle CD dei tiri salvezza sugli incantesimi che non infliggono danni
Voto di Pace	Voto Sacro, Voto di Non Violenza	Aura tranquillizzante; bonus +6 di vari tipi alla CA
Voto di Obbedienza	Voto Sacro	Bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Vol contro le compulsioni
Voto di Povertà	Voto Sacro	Bonus vari alla CA, ai punteggi di caratteristica e ai tiri salvezza; talenti bonus (vedi Capitolo 2)
Voto di Purezza	Voto Sacro	Bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Temp contro gli effetti di malattia e morte

Talenti di metamagia	Prerequisiti	Benefici
Incantesimi Consacrati	Qualsiasi allineamento buono	Aggiunge il descrittore del bene a un incantesimo
Incantesimi Purificati	Qualsiasi allineamento buono	Aggiunge il descrittore del bene a un incantesimo; le creature naturali subiscono metà danni, le creature buone nessun danno
Sostituzione Non Letale	Qualsiasi altro talento di metamagia, Conoscenze (arcane) 5 gradi	Trasforma i danni da energia dell'incantesimo in danni non letali

1 Un guerriero può scegliere questo talento come uno dei suoi talenti buoni da guerriero

2 È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il personaggio sceglie questo talento, lo applica a un nuovo nemico prescelto

ARMA SANTIFICATA [EROICO]

Il personaggio può infondere energia sacra nella propria arma.

Prerequisiti: Capacità di lanciare *allineare arma*.

Benefici: Quando il personaggio lancia *allineare arma*, l'arma influenzata diventa anche santificata. Un'arma santificata infligge 1 danno sacro extra alle creature malvagie o 1d4 danni extra agli esterni malvagi e ai non morti malvagi. Inoltre, le creature dotate dell'archetipo corrotto (descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*) non possono recuperare quei punti ferita inferti da un'arma santificata attraverso metodi normali, nemmeno attraverso la guarigione rapida.

ATTACCO INTUITIVO [EROICO]

Il personaggio combatte guidato dalla fede più che dalla forza bruta.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Benefici: Con un'arma semplice della propria taglia o con un'arma naturale, il personaggio può usare il proprio modificatore di Saggezza al posto del suo modificatore di Forza ai tiri per colpire.

Speciale: Un guerriero può selezionare Attacco Intuitivo come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

ATTACCO NATURALE SANTIFICATO [EROICO]

Il personaggio può infondere energia sacra nei suoi attacchi naturali.

Prerequisiti: Uno o più attacchi con armi naturali, bonus di attacco base +5.

Benefici: Ogni volta che il personaggio infligge dei danni con un attacco naturale, infligge 1 danno aggiuntivo alle creature malvagie o 1d4 danni agli esterni malvagi e ai non morti malvagi. Inoltre, i suoi attacchi naturali vengono considerati di allineamento buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

BACIO DELLA NINFA [EROICO]

Mantenendo una relazione intima con un folletto di allineamento buono (come ad esempio una ninfa o una driade), il personaggio acquisisce alcune peculiarità dei folletti.

Benefici: I folletti considerano il personaggio un membro onorario della loro specie. Il personaggio acquisisce un bonus di circostanza +2 a tutte le prove basate sul Carisma e un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche. A partire dal livello in cui questo talento viene acquisito, il personaggio ottiene 1 punto abilità in più per livello.

CAPACITÀ MAGICA CONSACRATA [GENERALE]

Il personaggio può infondere nelle sue capacità magiche un potere sacro.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento buono.

Benefici: Questo talento aggiunge il descrittore del bene a una capacità magica. Inoltre, se la capacità infligge dei danni, la metà di tali danni (arrotondati per difetto) sono danni inferti dal potere divino e non possono quindi essere ridotti dalla resistenza o dall'immunità agli attacchi basati sull'energia. Ad esempio, se un *fulmine* consacrato di un avoral infligge 31 danni, 16 di quei danni sono danni da elettricità, mentre gli altri 15 no. Quindi, una creatura di allineamento diverso dal buono e immune all'elettricità subisce comunque 15 danni se fallisce il suo tiro salvezza sui Riflessi.

Ognuna delle capacità magiche del personaggio può essere consacrata per tre volte al giorno, anche se questo talento non gli consente di superare il numero di usi normalmente consentito per una giornata. Quindi, se un tulani eladrin sceglie di consacrare la sua *catena di fulmini*, può usare una *catena di fulmini* consacrata per un massimo di tre volte al giorno. Dopodichè, può comunque usare la sua capacità di *catena di fulmini* normalmente (dal momento che può usarla a volontà), oppure può consacrare un'altra delle sue capacità magiche, come ad esempio *sciame di meteore*.

CAPACITÀ MAGICA PURIFICATA [GENERALE]

Il personaggio può caricare le sue capacità magiche che normalmente infliggono danni con un'energia celestiale che non nuoce alle creature buone.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento buono.

Benefici: Questo talento aggiunge il descrittore del bene a una capacità magica. Inoltre, se la capacità infligge dei danni, le creature neutrali subiscono metà danni o un quarto dei danni se superano il tiro salvezza contro l'effetto (se ne è consentito uno), mentre le creature buone non subiscono alcun danno. Gli esterni malvagi influenzati subiscono danni extra: i danni dell'incantesimo aumentano di un tipo di dado (ogni 1d6 diventa 1d8, ogni 1d8 diventa 2d6 e così via, usando la stessa progressione relativa all'incremento di taglia delle armi). Ad esempio, un *fulmine* purificato lanciato da un avoral infligge 8d6 danni da elettricità alle creature malvagie, metà danni alle creature neutrali e nessun danno alle creature buone che attraversa sul suo cammino. Gli esterni malvagi (fatta eccezione per quelli immuni all'elettricità) subiscono 8d8 danni.

Ognuna delle capacità magiche del personaggio può essere purificata per tre volte al giorno, anche se questo talento non gli consente di superare il numero di usi normalmente consentito per una giornata. Quindi, se un tulani eladrin sceglie di purificare la sua *catena di fulmini*, può usare una *catena di fulmini* purificata per un massimo di tre volte al giorno. Dopodichè, può comunque usare la sua capacità di *catena di fulmini* normalmente (dal momento che può usarla a volontà), oppure può purificare un'altra delle sue capacità magiche, come ad esempio *sciame di meteore*.

CAVALCATURA CELESTIALE [EROICO]

La cavalcatura speciale del personaggio è una pura creatura dei cieli.

Prerequisiti: Paladino di 4° livello.

Benefici: La cavalcatura speciale del personaggio acquisisce l'archetipo di creatura celestiale. Acquisisce la capacità di punire il male per una volta al giorno, scurovisione nel raggio di 18 metri, resistenze (acido, freddo, elettricità) in base al totale dei suoi Dadi Vita e una riduzione del danno e una resistenza agli incantesimi che aumentano di pari passo ai suoi Dadi Vita. Vedi l'archetipo della creatura celestiale nel *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli.

CAVALIERE DELLE STELLE [EROICO]

Il personaggio giura alleanza alla Corte delle Stelle, i sommi rappresentanti degli eladrin, e in cambio ottiene nuovi poteri e agisce in loro nome.

Benefici: Per una volta al giorno, quando è intento a compiere una impresa eroica, il personaggio può appellarsi al suo patrono eladrin e ottenere un bonus di fortuna +1 a qualsiasi tiro o prova.

Speciale: Una volta scelto questo talento, non è possibile sceglierlo di nuovo, o scegliere il talento Servitore dei Cieli o Prescelto dai Compagni. Il personaggio può concedere la sua fedeltà soltanto una volta.

COLPO ARMATO SANTIFICATO [EROICO]

I colpi sferrati dal personaggio con un certo tipo di arma sono infusi di energia sacra.

Prerequisiti: Car 15, Arma Focalizzata con l'arma specifica.

Benefici: Quando il personaggio impugna un tipo specifico di arma, infligge 1 danno aggiuntivo alle creature malvagie o 1d4 danni agli esterni malvagi e ai non morti malvagi. Inoltre, l'arma viene considerata di allineamento buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte, scegliendo ogni volta un tipo di arma diverso.

COLPO CONSACRATO [EROICO]

L'attacco furtivo del personaggio viene rafforzato dalla sua incrollabile fede in una divinità di allineamento buono.

Prerequisiti: Capacità di classe di attacco furtivo.

Benefici: Quando il personaggio utilizza la sua capacità di attacco furtivo contro una creatura malvagia, tira dei d8 per i danni dell'attacco furtivo (al posto dei d6) e il danno del suo attacco furtivo viene considerato di allineamento buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

COLPO DEBILITANTE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di sferrare un colpo che infligge danni non letali anche usando armi normali.

Benefici: Il personaggio può usare qualsiasi arma da mischia per infliggere danni non letali senza alcuna penalità al tiro per colpire. Se il personaggio è un ladro, può infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo anche se sta usando una normale arma da mischia. Questo talento non consente al personaggio di infliggere danni non letali con le armi a distanza.

Normale: Se il personaggio cerca di infliggere danni non letali usando un'arma in mischia creata per infliggere danni letali, subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. I ladri normalmente possono usare solo il manganello o il colpo senz'armi per infliggere danni non letali con i loro attacchi furtivi.

Speciale: Un guerriero può selezionare Colpo Debilitante come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COLPO *KI* SACRO [EROICO]

L'attacco senz'armi del personaggio infligge danni extra alle creature malvagie.

Prerequisiti: Car 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Colpo *Ki* (sacro), Colpo *Ki* Santificato.

Benefici: Il colpo senz'armi del personaggio infligge 2d6 danni extra alle creature malvagie. Inoltre viene considerato sacro, il che significa che può oltrepassare la riduzione del danno di alcuni esterni malvagi. I danni aggiuntivi non sono cumulativi ai danni extra del talento Colpo *Ki* Santificato.

COLPO *KI* SANTIFICATO [EROICO]

I colpi senz'armi del personaggio sono infusi di energia sacra.

Prerequisiti: Car 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Colpo *Ki* (legale).

Benefici: I colpi senz'armi del personaggio infliggono 1 danno aggiuntivo alle creature malvagie o 1d4 danni agli esterni malvagi e ai non morti malvagi. Inoltre, il colpo senz'armi viene considerato di allineamento buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

COLPO RISONANTE [GENERALE]

Gli attacchi più potenti del personaggio fanno tremare i suoi avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Intimidire 7 gradi.

Benefici: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico usando un'arma da mischia in cui ha competenza, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del suo livello del personaggio + il suo modificatore di Carisma), altrimenti rimarrà tremante per 1 round. Il colpo senz'armi di un monaco viene considerato un'arma da mischia ai fini del funzionamento di questo talento.

Speciale: Un guerriero può selezionare Colpo Risonante come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COMPAGNO EROICO [EROICO]

Il personaggio possiede una bestia magica di allineamento buono al posto di un normale compagno animale.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un nuovo compagno animale, livello minimo richiesto (vedi sotto).

Compagno	Allineamento	Livello di druido[1, 2]
Animale celestiale[3]	Qualsiasi buono	[4]
Cane intermittente	Legale buono	4° (-3)
Asperi[5]	Neutrale buono	7° (-6)
Aquila gigante	Neutrale buono	7° (-6)
Gufo gigante	Neutrale buono	7° (-6)
Pegaso	Caotico buono	7° (-6)
Unicorno	Caotico buono	7° (-6)

1 Il livello di druido effettivo di un ranger, ai fini di questo talento, è pari alla metà del suo livello di ranger.

2 Il numero tra parentesi deve essere sottratto dal livello di druido (o dal livello effettivo di ranger) al fine di determinare le peculiarità e le capacità speciali indicate a pagina 36 del *Manuale del Giocatore*.

3 Viene applicato l'archetipo celestiale al potenziale compagno animale indicato nel *Manuale del Giocatore*.

4 Va sottratto un -1 extra dal livello di druido (o dal livello effettivo di druido) al fine di determinare la peculiarità e le capacità speciali del compagno.

5 Mostro descritto nel *Manuale dei Mostri II*.

Beneficio: Quando il personaggio sceglie il suo compagno animale, può selezionare una bestia magica come indicato nella tabella. Il personaggio deve scegliere un compagno del suo stesso allineamento, quindi soltanto un ranger può scegliere un cane intermittente, un pegaso o un unicorno come compagno. Anche se il compagno in questione è una bestia magica, il personaggio potrà lanciare su di lui degli incantesimi come se fosse un animale. Il compagno eroico possiede tutte le normali capacità di una normale creatura della sua specie, oltre alle caratteristiche dei compagni animali determinate dal suo livello di druido o di ranger.

DEBILITAZIONE SACRA [EROICO]

Il personaggio può trasformare i danni bonus in danni non letali.

Prerequisiti: Colpo Debilitante.

Benefici: Quando il personaggio usa la sua arma per infliggere danni non letali, può anche trasformare i danni bonus di un'arma sacra, della sua capacità di classe di punire il male o del suo potere concesso di punire in danni non letali.

Speciale: Un guerriero può selezionare Debilitazione Sacra come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

DONO DELLA FEDE [EROICO]

Il personaggio ha un'inconsueta tendenza ad affidarsi alla provvidenza divina per rivolgere ogni cosa al bene.

Prerequisiti: Sag 13.

Benefici: Il personaggio acquisisce un bonus di +2 ai tiri salvezza per resistere a qualsiasi effetto di paura, di disperazione (come ad esempio l'incantesimo *disperazione opprimente*) o altre condizioni di influenza mentale simili, ma non agli effetti di charme o di compulsione (come ad esempio gli incantesimi *charme su persone* e *dominare persone*).

DONO DELLA GRAZIA [EROICO]

Il personaggio può migliorare i tiri salvezza dei suoi alleati condividendo con loro parte della propria grazia divina.

Prerequisiti: Capacità di classe di grazia divina.

Benefici: Il personaggio può rinunciare a parte dei suoi bonus ai tiri salvezza base conferiti dalla grazia divina e condividerli con uno o più personaggi. Il personaggio può sacrificare una qualsiasi parte della sua grazia divina, fino al suo intero bonus di Carisma. Il personaggio può dividere quel bonus tra tutti quegli alleati con cui è a contatto, fino a un massimo di un alleato per livello del personaggio posseduto. Ad esempio, se il personaggio è un paladino di 5° livello dotato di un bonus di Carisma +3, può conferire a tre personaggi un bonus di +1 ciascuno ai loro tiri salvezza, un bonus di +3 a un solo personaggio, due bonus di +1 a due personaggi (tenendo per sé un bonus di +1) o una qualsiasi ripartizione analoga del suo bonus di +3.

La grazia divina condivisa in questo modo dura per un giorno, o finché il personaggio non la revoca (come azione gratuita).

FAMIGLIO CELESTIALE [EROICO]

Quando il personaggio è in grado di acquisire un nuovo famiglio, può scegliere un celestiale come famiglio.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un nuovo famiglio, livello minimo richiesto (vedi sotto).

Benefici: Quando il personaggio sceglie un famiglio, anche le creature sottostanti diventano disponibili. Il personaggio deve scegliere un famiglio del suo stesso allineamento.

Famiglio	Allineamento	Livello di incantatore arcano
Animale celestiale[1]	Qualsiasi buono	3°
Coure eladrin	Caotico buono	7°
Arconte lanterna	Legale buono	7°
Musteval guardinal	Neutrale buono	7°

1 Viene applicato l'archetipo celestiale a qualsiasi animale della normale lista dei famigli. Il famiglio usa le statistiche di base di una creatura del suo tipo, riportate nel *Manuale dei Mostri* o in questo volume, fatta eccezione per quanto indicato di seguito:

Dadi Vita: In caso di effetti basati sul numero di Dadi Vita, si usa il livello del padrone o il totale dei Dadi Vita del famiglio, scegliendo il valore più alto.

Punti ferita: La metà del totale del padrone o il totale del famiglio, scegliendo il valore più alto.

Attacchi: Il bonus di attacco base del padrone o quello del famiglio, scegliendo il valore più alto.

Tiri salvezza: Si usano i bonus ai tiri salvezza base del padrone se sono migliori di quelli del famiglio.

Capacità speciali del famiglio: Si usano le informazioni riportate nel riquadro "Famigli", pagina 56-57 del *Manuale del Giocatore* per determinare le capacità aggiuntive del famiglio normalmente. Fatta eccezione per gli animali celestiali, i famigli celestiali non conferiscono ai loro padroni nessuno dei benefici riportati in quella lista.

FIACCARE I PROFANI [EROICO]

Gli attacchi più potenti del personaggio indeboliscono gli avversari malvagi.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Colpo Risonante, bonus di attacco base +8.

Benefici: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico su una creatura malvagia usando un'arma da mischia in cui ha competenza, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il modificatore di Car del personaggio), altrimenti subirà 1d4+1 danni temporanei alla Forza. Il colpo senz'armi di un monaco viene considerato un'arma da mischia ai fini del funzionamento di questo talento.

FORMA SELVATICA EROICA [EROICO, SELVATICO]

Il personaggio è in grado di usare la sua capacità di forma selvatica per assumere la forma di una bestia magica di allineamento buono.

Prerequisiti: Capacità di classe di forma selvatica, 8° livello nella classe che conferisce la forma selvatica.

Benefici: Il personaggio può utilizzare la sua capacità di forma selvatica per trasformarsi in un cane intermittente, un'aquila gigante, un gufo gigante, un pegaso o un unicorno. Il personaggio può anche assumere la forma di una versione celestiale dell'animale in cui normalmente potrebbe trasformarsi. (A discrezione del DM, altre forme di bestia magica potrebbero essere disponibili per il personaggio. In generale, sono disponibili soltanto creature con GS pari o inferiore a 3). Il personaggio acquisisce le capacità straordinarie e soprannaturali della creatura. Questa capacità conta come un uso della capacità di forma selvatica e funziona allo stesso modo.

GIUSTA IRA [EROICO]

L'ira del personaggio è potenziata da un impeto di furia divina.

Prerequisiti: Capacità di classe di ira.

Benefici: Quando il personaggio in ira infligge per la prima volta dei danni in mischia contro un avversario malvagio, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del suo livello del personaggio + il suo modificatore di Carisma), altrimenti rimarrà scosso. Se il personaggio non riesce ad influenzare l'avversario in questo modo la prima volta in cui lo colpisce, non potrà più influenzarlo nel corso di quell'incontro. L'avversario scosso rimane scosso finché il personaggio non si ritira, non viene ucciso o non viene incapacitato.

Quando il personaggio entra in ira, conserva una lucidità men-

tale insolita per un barbaro. È perfettamente in grado di infliggere danni non letali, di interrompere i suoi attacchi e di mostrare pietà, e di distinguere gli amici dai nemici anche nella foga dell'ira.

INCANTESIMI AD ATTIVAZIONE CONSACRATI [EROICO]

Il personaggio può incanalare il suo potere sacro attraverso un oggetto magico ad attivazione, come ad esempio una bacchetta o un bastone.

Prerequisiti: Creare Bacchette o Creare Bastoni, capacità di scacciare non morti.

Benefici: Quando il personaggio usa un oggetto magico ad attivazione, come una bacchetta o un bastone, può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di scacciare non morti per attivare l'oggetto. Il personaggio consuma comunque una carica dalla bacchetta o dal bastone. L'incantesimo lanciato dall'oggetto viene modificato come se vi fosse stato applicato il talento Incantesimi Consacrati.

INCANTESIMI AD ATTIVAZIONE PURIFICATI [EROICO]

Il personaggio può incanalare il suo potere sacro attraverso un oggetto magico ad attivazione, come ad esempio una bacchetta o un bastone.

Prerequisiti: Creare Bacchette o Creare Bastoni, capacità di scacciare non morti.

Benefici: Quando il personaggio usa un oggetto magico ad attivazione, come una bacchetta o un bastone, può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di scacciare non morti per attivare l'oggetto. Il personaggio consuma comunque una carica dalla bacchetta o dal bastone. L'incantesimo lanciato dall'oggetto viene modificato come se vi fosse stato applicato il talento Incantesimi Purificati.

INCANTESIMI CONSACRATI [METAMAGIA]

Il personaggio può infondere nei suoi incantesimi l'energia pura del bene, per intercessione di un potere celestiale.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento buono.

Benefici: Un incantesimo modificato con questo talento acquisisce il descrittore del bene. Inoltre, se l'incantesimo infligge dei danni, la metà di tali danni (arrotondati per difetto) sono danni inferti dal potere divino e non possono quindi essere ridotti dalla resistenza o dall'immunità agli attacchi basati sull'energia. Ad esempio, se un *fulmine* consacrato lanciato da un mago di 7° livello infligge 24 danni, 12 di quei danni sono danni da elettricità, mentre gli altri 12 no. Quindi, una creatura di allineamento diverso dal buono e immune all'elettricità subisce comunque 12 danni se fallisce il suo tiro salvezza sui Riflessi.

Un incantesimo consacrato utilizza uno slot incantesimo di un livello superiore al livello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI FOCALIZZATI (BENE) [GENERALE]

Gli incantesimi del personaggio dotati del descrittore del bene sono più potenti di quelli normali, grazie alla sua alleanza con le potenze del bene.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento buono.

Benefici: Il personaggio aggiunge +2 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore del bene.

Speciale: L'incremento di +2 viene anche applicato alla Classe Difficoltà della prova di Nascondersi di un immondo intento a possedere una creatura per sottrarsi agli incantesimi buoni del personaggio come *individuazione del male* o *cerchio magico contro il male* (come descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*).

INCANTESIMI PURIFICATI [METAMAGIA]

Il personaggio può caricare i suoi incantesimi che infliggono danni con un'energia celestiale che non nuoce alle creature buone.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento buono.

Benefici: Un incantesimo modificato da questo talento acquisisce il descrittore del bene. Inoltre, se l'incantesimo infligge dei danni, le creature neutrali subiscono metà danni o un quarto dei danni se superano il tiro salvezza contro l'incantesimo (se ne è consentito uno), mentre le creature buone non subiscono alcun danno. Gli esterni malvagi influenzati subiscono danni extra: i danni dell'incantesimo aumentano di un tipo di dado (ogni 1d6 diventa 1d8, ogni 1d8 diventa 2d6 e così via, usando la stessa progressione relativa all'incremento di taglia delle armi). Ad esempio, un *fulmine* purificato e lanciato da un mago di 7° livello infligge 7d6 danni da elettricità alle creature malvagie, metà danni alle creature neutrali e nessun danno alle creature buone che attraversa sul suo cammino. Gli esterni malvagi (fatta eccezione per quelli immuni all'elettricità) subiscono 7d8 danni.

Un incantesimo purificato usa uno slot incantesimo di un livello superiore del livello effettivo dell'incantesimo.

MANI DI GUARITORE [EROICO]

Il personaggio può guarire più danni della norma attraverso l'imposizione delle mani.

Prerequisiti: Car 13, capacità di classe di imposizione delle mani.

Benefici: Quando il personaggio deve determinare quanti punti ferita può curare, considera il suo punteggio di Carisma incrementato di 2 punti. Ad esempio, un paladino di 7° livello con un Carisma di 16 potrebbe curare fino a 28 danni al giorno grazie a questo talento.

NEMESI [EROICO]

Il personaggio è l'anatema sacro di un particolare tipo di creature.

Prerequisiti: Capacità di classe di nemico prescelto.

Benefici: Il personaggio sceglie uno dei propri nemici prescelti. Può così percepire la presenza delle creature di quel tipo entro 18 metri, oltre che individuare la loro posizione con precisione (distanza e direzione) rispetto a sé. Le barriere e gli ostacoli normali non ostruiscono questa capacità soprannaturale, che consente al personaggio di percepire la presenza e la posizione delle creature in questione dietro alle porte e alle pareti, ad esempio. Questo talento non consente al personaggio di vedere una creatura invisibile o nascosta (ma il personaggio ne percepisce comunque la posizione).

Oltre a percepire la presenza dei propri nemici prescelti, il personaggio infligge +1d6 danni ai tiri per colpire effettuati contro i soggetti malvagi del tipo di creatura dei nemici prescelti.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il personaggio seleziona questo talento, lo applica a un nemico prescelto diverso.

PAROLE DELLA CREAZIONE [EROICO]

Il personaggio ha imparato alcune delle parole pronunciate per creare il mondo.

Prerequisiti: Int 15, Car 15, bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +5.

Benefici: Il personaggio può usare le Parole della Creazione per potenziare la sua musica bardica, per lanciare incantesimi buoni, per creare oggetti magici buoni e per potenziare il procedimento di creazione (vedi "Parole della Creazione" nel Capitolo 2).

Normale: Se una creatura non malvagia tenta di pronunciare le Parole della Creazione senza apprenderle correttamente, subisce gli effetti di un incantesimo *regressione mentale*, mentre un

personaggio malvagio cade a terra morto. Fortunatamente, è impossibile costringere qualcuno a pronunciare le Parole della Creazione contro la sua volontà, dal momento che la pronuncia corretta è estremamente difficoltosa.

PRESCELTO DAI COMPAGNI [EROICO]

Il personaggio giura alleanza a Talisid o a uno dei Cinque Compagni, i sommi rappresentanti dei guardinal, e in cambio ottiene nuovi poteri e agisce in loro nome.

Benefici: Per una volta al giorno, quando è intento a compiere una impresa eroica, il personaggio può appellarsi al suo patrono guardinal e ottenere un bonus di fortuna +1 a qualsiasi tiro o prova.

Speciale: Una volta scelto questo talento, non è possibile sceglierlo di nuovo, o scegliere il talento Servitore dei Cieli o Cavaliere delle Stelle. Il personaggio può concedere la sua fedeltà soltanto una volta.

PUGNO DEI CIELI [EROICO]

L'attacco stordente del personaggio viene potenziato dall'energia celestiale.

Prerequisiti: Sag 15, Colpo *Ki* Santificato, Pugno Stordente.

Beneficio: La CD del tiro salvezza del Pugno Stordente del personaggio aumenta di 2 quando questi lo usa contro una creatura malvagia. Se l'attacco stordente va a segno, la creatura è barcollante per 1 round successivo a quello in cui è stato stordito.

Speciale: Un guerriero può selezionare Pugno dei Cieli come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

PUNIRE IL MALE A DISTANZA [EROICO]

La capacità di punire il male del personaggio può essere incanalata attraverso la sua arma a distanza.

Prerequisiti: Capacità di classe di punire il male.

Benefici: La capacità di classe di punire il male del personaggio può essere incanalata in un proiettile da lui lanciato. Questo uso conta come una delle capacità di punire il male.

PUNIZIONE EROICA [EROICO]

La capacità di punire il male del personaggio viene potenziata dall'energia sacra.

Prerequisiti: Capacità di classe di punire il male.

Benefici: Quando il personaggio usa la sua capacità di punire il male, la sua arma viene considerata di allineamento buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

RADIOSITÀ SACRA [EROICO]

Il personaggio può aumentare l'intensità della luce attorno a sé in modo da danneggiare le creature non morte.

Prerequisiti: Car 15, Alone di Luce.

Benefici: A volontà, come azione gratuita, il personaggio può potenziare la radiosità che lo avvolge fino a farla diventare un bagliore infuocato che emana luce intensa entro un raggio di 9 metri (illuminazione fioca entro 18 metri). Le creature non morte che si trovano entro 9 metri dal personaggio subiscono 1d4 danni per round, finché rimangono all'interno dell'alone.

RELIQUIA ANCESTRALE [GENERALE]

Il personaggio possiede un'antica reliquia, nella quale può infondere un potere gradualmente più forte.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento buono, 3° livello del personaggio.

Benefici: Il personaggio sceglie un oggetto di sua proprietà. L'oggetto deve essere di qualità perfetta e deve essere appartenuto in passato a un membro della sua famiglia. In alternativa, l'oggetto deve essere appartenuto a un'altra persona a cui il personaggio sia in qualche modo collegato, come ad esempio un altro membro del suo ordine religioso.

In un qualsiasi momento, il personaggio più ritirarsi in un

Un chierico scaccia i vampiri grazie al talento Scacciare Eroico.

luogo consacrato o santificato e passarvi del tempo in preghiera per risvegliare gli spiriti nascosti nella sua reliquia ancestrale. Per farlo è necessario un sacrificio di oggetti di un valore pari alla differenza tra il prezzo di mercato dell'oggetto magico che la reliquia diventerà e il prezzo di mercato della reliquia attuale. Non è necessario che il sacrificio sia effettuato con delle monete d'oro: è possibile sacrificare oggetti magici o altri beni di un valore pari all'ammontare desiderato, piuttosto che vendere i propri beni (a metà del loro prezzo) per pagare il prezzo del sacrificio. Il personaggio deve trascorrere in preghiera 1 giorno per ogni 1.000 mo di valore sacrificato. Nel corso di questo periodo, deve passare almeno 8 ore al giorno in preghiera o in meditazione, senza fermarsi per mangiare o per riposare.

Ad esempio, un paladino di 4° livello possiede una spada bastarda perfetta che ha ereditato da suo nonno. Effettua sacrifici del valore di 2.000 mo e passa due giorni in preghiera e astinenza nel tempio di Heironeous. Quando ne esce, la sua devozione ha risvegliato la magia latente nella spada, trasformandola in una *spada bastarda+1*. Quando arriva al 7° livello, torna di nuovo al tempio e vi rimane per 6 giorni, sacrificando oggetti per un valore aggiuntivo di 6.000 mo per trasformare la sua spada in una *spada bastarda+2* (prezzo di mercato 8.000 mo). Quando arriva all'11° livello, può farla diventare una *spada bastarda sacra+2* effettuando sacrifici per un valore di 24.000 mo (la differenza tra 32.000 e 8.000 mo) e passando 24 ore in preghiera.

È il livello del personaggio a determinare il valore massimo della sua reliquia ancestrale, come indicato nella Tabella 4-2.

Nessun personaggio può possedere più di una reliquia ancestrale.

TABELLA 4-2: RELIQUIA ANCESTRALE

Livello del personaggio	Valore massimo della reliquia	Livello del personaggio	Valore massimo della reliquia
3°	1.350 mo	12°	44.000 mo
4°	2.700 mo	13°	55.000 mo
5°	4.500 mo	14°	75.000 mo
6°	6.500 mo	15°	100.000 mo
7°	9.500 mo	16°	130.000 mo
8°	13.500 mo	17°	170.000 mo
9°	18.000 mo	18°	220.000 mo
10°	24.500 mo	19°	290.000 mo
11°	33.000 mo	20°	380.000 mo

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI EROICA [EROICO]

Il personaggio è particolarmente resistente agli incantesimi malvagi.

Prerequisiti: Car 15, resistenza agli incantesimi.

Benefici: Contro gli incantesimi malvagi (incantesimi contrassegnati dal descrittore del male) e le capacità magiche utilizzate dagli esterni malvagi, la resistenza agli incantesimi del personaggio aumenta di +4.

SCACCIARE EROICO [EROICO]

Il personaggio è in grado di scacciare non morti con un tale potere che i non morti influenzati subiscono anche dei danni.

Prerequisiti: Capacità di scacciare non morti.

Benefici: Qualsiasi creatura non morta scacciata dal personaggio subisce 3d6 danni oltre ai normali effetti dello scacciare.

SERVITORE DEI CIELI [EROICO]

Il personaggio giura alleanza agli Arconti Tomo che governano i Sette Cieli, e in cambio ottiene nuovi poteri e agisce in loro nome.

Benefici: Per una volta al giorno, quando è intento a compiere una impresa eroica, il personaggio può appellarsi al suo arconte patrono e ottenere un bonus di fortuna +1 a qualsiasi tiro o prova.

Speciale: Una volta scelto questo talento, non è possibile sceglierlo di nuovo, o scegliere il talento Cavaliere delle Stelle o Prescelto dai Compagni. Il personaggio può concedere la sua fedeltà soltanto una volta.

SOSTITUZIONE NON LETALE [METAMAGIA]

Il personaggio può modificare un incantesimo che utilizza energia per infliggere danni non letali al posto dei danni letali.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia, Conoscenze (arcane) 5 gradi.

Benefici: Il personaggio sceglie un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora. Può così modificare un incantesimo con il descrittore selezionato affinché infligga danni non letali invece di danni da energia. L'incantesimo alterato funziona normalmente sotto ogni aspetto, fatta eccezione per il tipo di danni inferti. Ad esempio, una *palla di fuoco non letale* funziona normalmente, ma infligge danni non letali invece di danni da fuoco.

STIMMATE [EROICO]

Il personaggio porta i segni delle ferite ricevute sul proprio corpo, come una sorta di martire vivente.

Prerequisiti: Alone di Luce.

Benefici: Il personaggio può curare le ferite e i dolori altrui utilizzando la propria energia vitale. Quanto attiva questa capacità, come azione gratuita, subisce immediatamente 2 danni temporanei alla Costituzione. Il personaggio può subire tutti i danni alla Costituzione che desidera, purché rimanga in vita e cosciente.

Una volta attivate le proprie stimmate, può toccare i suoi alleati e curare su ciascuno di essi un ammontare di danni pari al loro livello per ogni 2 punti di Costituzione perduti. Inoltre, qualsiasi personaggio afflitto da una malattia può immediatamente effettuare un nuovo tiro salvezza contro quella malattia con un bonus sacro pari al numero di danni alla Costituzione accettati. Se il personaggio supera quel tiro salvezza, guarisce dalla malattia.

Il personaggio può usare questo tocco su un alleato per ogni danno alla Costituzione subito. Come nel caso di un incantesimo a contatto, il personaggio può toccare fino a sei alleati nell'arco di un'azione di round completo. Ciascun soggetto può beneficiare solo una volta dalla stessa attivazione delle stimmate, ma ogni attivazione dura 1 ora.

Ad esempio, se il personaggio sacrifica 4 punti di Costituzione, può conferire a quattro alleati la guarigione di un numero di punti ferita pari al doppio del loro livello. Ogni alleato che soffriva di una malattia può effettuare un nuovo tiro salvezza con un bonus sacro di +4. Se soltanto due degli alleati del personaggio sono stati feriti nel momento in cui sono state attivate le stimmate, il personaggio può "conservare" gli altri due usi per 1 ora, nel caso altri personaggi rimanessero feriti in quell'arco di tempo. Tuttavia, se i personaggi guariti in primo luogo venissero feriti di nuovo, non potrebbero beneficiare ancora dalla stessa attivazione delle stimmate.

Quando il personaggio usa questa capacità, le ferite sul suo corpo sanguinano in proporzione al danno alla Costituzione subito. Il sanguinamento dura per 1 ora e il danno alla Costituzione non può essere ripristinato in alcun modo, finché il sanguinamento non cessa. Una volta esaurito il sanguinamento, il personaggio può attivare liberamente le stimmate di nuovo, che abbia recuperato i punti di Costituzione o meno, purché ne possieda ancora a sufficienza per usare questa capacità e sopravvivere.

TOCCO DI GHIACCIO DORATO [EROICO]

Il tocco del personaggio è velenoso per le creature malvagie.

Prerequisiti: Cos 13.

Benefici: Qualsiasi creatura malvagia che il personaggio tocca con la mano o con il piede scoperto, o con una qualsiasi arma natu-

rale, subisce la rovina del ghiaccio dorato (vedi "Rovine e afflizioni" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico" per gli effetti dettagliati).

VOTO DI ASTINENZA [EROICO]

Il personaggio ha formulato il voto sacro di astenersi dalle bevande alcoliche, dalle droghe, dagli stimolanti come la caffeina e da ogni forma di intossicazione.

Prerequisiti: Voto Sacro.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni e le droghe (fintanto che la droga gli viene somministrata contro la sua volontà).

Speciale: Per adempiere al suo voto, il personaggio non deve fare uso di sostanze intossicanti, stimolanti, depressive o allucinogene, tra cui l'alcol, la caffeina e altre droghe. Se il personaggio infrange il voto, perde immediatamente e irrevocabilmente i benefici derivanti da questo talento. Non potrà scegliere un altro talento per sostituirlo. Se il personaggio infrange il voto come risultato di una compulsione magica o inconsapevolmente (se una droga viene inoculata di nascosto nella sua bevanda, ad esempio), perde comunque i benefici del talento, ma potrà recuperarli se si sottopone a una penitenza adeguata e riceve un incantesimo *espiazione*.

VOTO DI CASTITÀ [EROICO]

Il personaggio ha formulato il voto sacro di astenersi dal matrimonio e dai rapporti sessuali.

Prerequisiti: Voto Sacro.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e gli effetti di charme e di allucinazione.

Speciale: Per adempiere al voto, il personaggio deve astenersi da qualsiasi contatto sessuale con le altre creature. Se il personaggio infrange il voto volontariamente, perde immediatamente e irrevocabilmente i benefici derivanti da questo talento. Non potrà scegliere un altro talento per sostituirlo. Se il personaggio infrange il voto come risultato di una compulsione magica, perde comunque i benefici del talento, ma potrà recuperarli se si sottopone a una penitenza adeguata e riceve un incantesimo *espiazione*.

VOTO DI NON VIOLENZA [EROICO]

Il personaggio ha formulato il voto sacro di astenersi dall'uso della violenza contro gli umanoidi.

Prerequisiti: Voto Sacro.

Benefici: La CD del tiro salvezza contro gli incantesimi o altre capacità speciali che il personaggio usa su bersagli umanoidi o mostruosi viene incrementata di +4 se l'incantesimo non infligge danni (compresi i danni alle caratteristiche, ma non i danni non letali), non infligge livelli negativi e non provoca la morte. Gli incantesimi influenzati da questo talento includono buona parte degli incantesimi di Abiurazione, Ammaliamento e Illusione (ma non *allucinazione mortale*, ad esempio), quei pochi incantesimi di Divinazione che hanno un bersaglio e richiedono un tiro salvezza (compreso *individuazione dei pensieri* e *rivela bugie*), e anche incantesimi di Necromanzia come *onde di affaticamento* e *raggio di indebolimento*. Non influenza buona parte degli incantesimi di Invocazione, Evocazione e Trasmutazione.

Il bonus concesso da questo talento non è cumulativo al bonus concesso dal talento Incantesimi Focalizzati. Influenza solo la CD dei tiri salvezza, non le prove di livello dell'incantatore o gli altri elementi di un incantesimo.

Il beneficio di questo talento si estende ad altre capacità speciali oltre a quegli incantesimi che consentono un tiro salvezza, ma solo se la capacità non infligge danni e non dipende dall'assegnazione di danni. Ad esempio, un personaggio dotato del talento Pugno Stordente può incrementare la CD del tiro salvezza per evitare lo stordimento di +4 se infligge danni non letali, invece di danni regolari, con il suo attacco stordente. Il veleno di un couatl, tuttavia, non diventa più virulento a causa di questo talento, dal momento che infligge danni alle caratteristiche e richiede che il couatl infligga danni letali al fine di trasmetterlo.

Speciale: Per adempiere al voto, il personaggio non deve infliggere danni o sofferenze ai suoi avversari umanoidi o mostruosi. Il personaggio non può infliggere danni reali o danni alle caratteristiche, ma può infliggere danni non letali. Non può usare contro gli avversari effetti di morte, di *disintegrazione*, di dolore o altri incantesimi caratterizzati dal potenziale immediato di causare la morte, la sofferenza o gravi danni.

La purezza del personaggio è tale che ogni suo alleato nel raggio di 36 metri che uccida un avversario indifeso o inerme viene assalito da un grande rimorso. Questo alleato subisce una penalità morale di -1 al tiro per colpire per un'ora per ogni livello del personaggio che possiede il talento. Per ogni avversario indifeso ucciso, la penalità ai tiri per colpire aumenta di 1, fino a un massimo pari al livello del personaggio. La durata della penalità incrementata ha inizio a partire dall'ultima uccisione.

Il personaggio può chiedere agli alleati di formulare un voto affinché non uccidano nessun avversario indifeso. Se il giuramento viene formulato, un alleato che in seguito lo infranga subisce la relativa penalità come se il personaggio fosse presente. Se il personaggio lascia che un avversario indifeso venga ucciso dai suoi alleati, infrange il suo voto. Il personaggio può chiedere a una creatura sconfitta di formulare un giuramento di resa o di non interferenza in cambio della vita. Se la creatura infrange questo giuramento, il personaggio può lasciare che i suoi alleati si occupino della creatura come preferiscono, senza il rischio di infrangere né il loro giuramento né il proprio voto di non violenza. Se il personaggio infrange il voto volontariamente, perde immediatamente e irrevocabilmente i benefici derivanti da questo talento. Non potrà scegliere un altro talento per sostituirlo. Se il personaggio infrange il voto come risultato di una compulsione magica, perde comunque i benefici del talento, ma potrà recuperarli se si sottopone a una penitenza adeguata e riceve un incantesimo *espiazione*.

Stimmate

Illus. di R. Guay-Mitchell

VOTO DI OBBEDIENZA [EROICO]

Il personaggio ha formulato il voto sacro di vivere secondo i dettami impartiti da altri, solitamente i suoi superiori di un ordine religioso o di un'organizzazione analoga.

Prerequisiti: Voto Sacro.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e gli effetti di compulsione.

Speciale: Per adempiere al voto, il personaggio deve obbedire senza discutere ai suoi superiori e vivere osservando le regole dell'organizzazione a cui appartiene. Se il personaggio infrange il voto volontariamente, perde immediatamente e irrevocabilmente i benefici derivanti da questo talento. Non potrà scegliere un altro talento per sostituirlo. Se il personaggio infrange il voto come risultato di una compulsione magica, perde comunque i benefici del talento, ma potrà recuperarli se si sottopone a una penitenza adeguata e riceve un incantesimo *espiazione*.

VOTO DI PACE [EROICO]

Il personaggio ha formulato il voto sacro di non infliggere danni su alcuna creatura vivente.

Prerequisiti: Voto Sacro, Voto di Non Violenza.

Benefici: Questo voto sacro conferisce considerevoli benefici soprannaturali, ma a un caro prezzo.

Innanzitutto, il personaggio viene costantemente circondato da un'aura tranquillizzante nel raggio di 6 metri. Le creature all'interno dell'aura devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio), altrimenti subiranno gli effetti di un incantesimo *calmare emozioni*. Quelle creature che escono dall'area e poi vi rientrano di nuovo hanno diritto a un nuovo tiro salvezza. Se una creatura supera il suo tiro salvezza, può rimanere nell'aura senza subirne gli effetti finché non esce dall'aura e non vi rientra. L'aura è un effetto soprannaturale di compulsione e influenza mentale.

Inoltre, il personaggio acquisisce un bonus di armatura naturale +2 alla sua CA, un bonus di deviazione +2 alla sua CA e un bonus eroico di +2 alla sua CA. Questo bonus eroico non può essere applicato agli attacchi a contatto e non ostacola gli attacchi di contatto incorporei. Le armi ad energia luminosa, tuttavia, non lo ignorano. Non è cumulativo ai bonus di armatura. Se il personaggio possiede anche il talento Voto di Povertà, i bonus di armatura naturale, di deviazione e il bonus eroico alla Classe Armatura conferiti da quel talento vengono aumentati di +2. Se una creatura colpisce il personaggio con un'arma costruita normalmente, l'arma deve superare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello del personaggio + il suo modificatore di Cos), altrimenti si infrangerà contro la sua pelle senza infliggere alcun danno.

Infine, il personaggio ottiene un bonus eroico di +4 a tutte le prove di Diplomazia.

Speciale: Per adempiere al voto, il personaggio non deve causare danni a nessuna creatura vivente (i costrutti e i non morti non sono compresi in questa proibizione). Il personaggio non può infliggere danni reali o danni alle caratteristiche, ma può infliggere danni non letali. Non può usare contro gli avversari effetti di morte, di *disintegrazione*, di dolore o altri incantesimi caratterizzati dal potenziale immediato di causare la morte, la sofferenza o gravi danni. Inoltre il personaggio non può usare incantesimi che non infliggono danni per rendere incapacitati o indeboliti degli avversari viventi affinché i suoi alleati possano ucciderli: se il personaggio rende un avversario incapacitato, deve farlo prigioniero.

Se il personaggio infrange il voto volontariamente, perde immediatamente e irrevocabilmente i benefici derivanti da questo talento. Non potrà scegliere un altro talento per sostituirlo. Se il personaggio infrange il voto come risultato di una compulsione magica, perde comunque i benefici del talento, ma potrà recuperarli se si sottopone a una penitenza adeguata e riceve un incantesimo *espiazione*. (Quei personaggi che hanno formulato un Voto di Pace sono famosi per bere acqua attraverso un filtro, al fine di evitare di ingerire accidentalmente un piccolo insetto, infliggendogli dei danni).

VOTO DI POVERTÀ [EROICO]

Il personaggio ha formulato il voto sacro di rinunciare ai beni materiali.

Prerequisiti: Voto Sacro.

Benefici: Il personaggio ottiene dei bonus alla sua classe Armatura, ai punteggi di caratteristica e ai tiri salvezza, oltre che alcuni talenti eroici bonus, in base al suo livello del personaggio. Vedi "Povertà volontaria" nel Capitolo 2 per i dettagli.

Speciale: Per adempiere al voto, il personaggio non deve né possedere né usare alcuna proprietà materiale, fatta eccezione per quanto segue: può portare e usare armi semplici ordinarie (che non devono essere né magiche, né perfette), solitamente un bastone ferrato che funge anche da bastone da viaggio. Può indossare vestiti semplici (solitamente soltanto una tunica tessuta a mano, forse un cappello e dei sandali) senza alcuna proprietà magica. Può portare cibo a sufficienza per sostentarsi per un giorno in una sacca o una borsa semplice (non magica). Può portare e usare una borsa per componenti di incantesimi. Non può usare nessun oggetto magico di alcun tipo, sebbene possa beneficiare di eventuali oggetti magici usati da altri su di lui: può bere una *pozione di cura ferite gravi* fornita da un amico, ricevere un incantesimo lanciato da una bacchetta, da una pergamena o da un bastone, o cavalcare sulla *mosca d'ebano* del suo compagno. Non può, tuttavia "prendere in prestito" un *mantello della resistenza* o qualsiasi altro oggetto magico, nemmeno per un singolo round, né può lanciare personalmente incantesimi da una pergamena, da una bacchetta o da un bastone.

Se il personaggio infrange il voto volontariamente, perde immediatamente e irrevocabilmente i benefici derivanti da questo talento. Non potrà scegliere un altro talento per sostituirlo.

VOTO DI PUREZZA [EROICO]

Il personaggio ha formulato il voto sacro di evitare ogni contatto con la carne morta.

Prerequisiti: Voto Sacro.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di perfezione +4 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle malattie e agli effetti di morte.

Speciale: Per adempiere al voto, il personaggio deve evitare ogni contatto con le creature morte, compresa la carne cucinata e destinata ad essere mangiata. Non può toccare gli avversari caduti. Può combattere contro gli avversari non morti, ma subito dopo dovrà purificarsi non appena possibile. Il personaggio può toccare una creatura morta allo scopo di restituirle la vita (attraverso un incantesimo *rianimare morti* o un altro incantesimo simile che richieda al personaggio di toccare il corpo), ma non per altri scopi.

Se il personaggio combatte contro dei non morti o tocca accidentalmente della carne morta, deve purificarsi attraverso un rituale speciale che richiede 1 ora di tempo e un'ampolla di acquasanta.

Se il personaggio infrange il voto volontariamente, perde immediatamente e irrevocabilmente i benefici derivanti da questo talento. Non potrà scegliere un altro talento per sostituirlo. Se il personaggio infrange il voto come risultato di una compulsione magica, perde comunque i benefici del talento, ma potrà recuperarli se si sottopone a una penitenza adeguata e riceve un incantesimo *espiazione*.

VOTO SACRO [EROICO]

Il personaggio si è volontariamente votato al servizio di una divinità o di una causa del bene, negandosi la possibilità di una vita ordinaria al fine di servire al meglio i suoi ideali più alti.

Benefici: Il personaggio acquisisce un bonus di perfezione +2 alle prove di Diplomazia.

Speciale: Questo talento funge da prerequisito per molti altri talenti, tra cui Voto di Astinenza, Voto di Castità, Voto di Non Violenza, Voto di Obbedienza, Voto di Pace, Voto di Povertà e Voto di Purezza.

Esistono classi di prestigio e classi di *prestigio*. I membri delle classi di prestigio descritte in questo capitolo possono benissimo essere considerati tra i personaggi più prestigiosi di qualsiasi ambientazione. Sono le figure più devote agli ordini sacri dedicati e sostenuti dalle somme potenze celesti che governano i piani superiori, gli eroi la cui fedeltà alla causa non conosce confini, e sono personaggi eroici nel vero senso della parola: nobili e virtuosi, esemplari e prestigiosi.

Le classi di prestigio di questo capitolo hanno dei requisiti molto stretti. Soltanto quei personaggi di allineamento buono che hanno acquisito almeno un talento eroico possono accedervi. Tutte le classi di prestigio condividono gli stessi ferrei dettami morali del paladino (sebbene non tutte richiedano un allineamento legale buono: i personaggi neutrali buoni e caotici buoni possono essere altrettanto virtuosi), e quei personaggi che non tengono fede ai loro alti valori rischiano di perdere l'uso delle loro capacità di classe. Un tale prezzo, tuttavia, comporta anche grandi benefici. Una serie di requisiti così esigente offre delle ricompense proporzionalmente grandi.

Il testo che segue vale per tutte le classi di prestigio di questo capitolo:

Se un personaggio abbandona l'allineamento buono o commette volontariamente un'azione malvagia, perde tutte le capacità di classe e gli incantesimi acquisiti in questa classe di prestigio e non può acquisire nuovi livelli in tale classe. Può recuperare le sue capacità se si sottopone a un'espiazione adeguata alla violazione commessa (vedi "Peccato ed espiazione" nel Capitolo 1).

APOSTOLO DI PACE

In un mondo in cui in genere i conflitti sfociano nella violenza, in cui il bene e il male si incontrano costantemente sul campo di battaglia, in cui fin troppo spesso la ragione è quella del più forte e il potere viene misurato in monete d'oro, l'apostolo di pace è una voce che grida nel deserto, invocando un tipo di soluzione diversa. Avendo rinunciato completamente alla violenza in qualsiasi forma, l'apostolo di pace è un sostenitore delle risoluzioni non violente dei conflitti. Attinge a una potente fonte di magia divina, ma i suoi incantesimi sono tutti mirati alla guarigione, alla cessazione delle ostilità e al sostegno dei suoi alleati.

I membri di tutte le classi possono aspirare a diventare apostoli di pace, anche se i barbari, i guerrieri e i ladri a volte hanno difficoltà a soddisfare i prerequisiti delle abilità e solitamente sono troppo interessati a progredire in combattimento per seguire questa via. I chierici, i bardi e i druidi spesso sviluppano delle filosofie pacifiste e si avvicinano a questa classe, ma all'atto pratico qualsiasi personaggio può sperimentare una conversione di qualche tipo e diventare un apostolo di pace.

Gli apostoli di pace di solito sono viandanti solitari o addirittura degli eremiti. Molti personaggi non giocanti (PNG) apostoli si tengono lontani dagli scontri violenti della vita degli avventurieri, ma possono rivelarsi utili come fonti di conoscenze, incantesimi o guide spirituali per i PG avventurieri. I PG

apostoli di pace sono inconsueti, ma non impossibili; vedi "Promuovere la pace" nel Capitolo 2 per alcuni consigli su come usare questi personaggi nel gioco.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un apostolo di pace, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Abilità: Concentrazione 10 gradi, Diplomazia 6 gradi.

Talenti: Voto di Non Violenza, Voto di Pace, Voto di Povertà, Voto Sacro.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'apostolo di pace (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (nessuna), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'apostolo di pace.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli apostoli di pace non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Come parte dei loro voti sacri, gli apostoli di pace rinunciano all'uso delle armature, anche se possono indossare degli oggetti magici protettivi (come un *anello di protezione* o dei *bracciali dell'armatura*). Se un apostolo di pace indossa una qualsiasi armatura, non sarà in grado di lanciare nessun incantesimo degli apostoli di pace, né potrà usare nessuna delle sua capacità di classe soprannaturali fintanto che indossa la sua armatura e per le 24 ore successive.

Incantesimi: Un apostolo di pace è dotato della capacità di lanciare alcuni incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo da apostolo di pace, l'apostolo deve possedere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un apostolo dotato di Saggezza pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dell'apostolo di pace sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'apostolo di pace. Quando l'apostolo di pace ottiene 0 incantesimi di un determinato livello (ad esempio 0 incantesimi di 2° livello per un apostolo di 2° livello), l'apostolo ha diritto soltanto agli incantesimi bonus che il suo bonus di Saggezza gli conferisce per quel livello. La lista degli incantesimi dell'apostolo di pace viene riportata di seguito. Un apostolo di pace prepara e lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un chierico.

Per determinare il livello dell'incantatore di un apostolo di pace, si sommano i livelli di apostolo di pace alla metà degli altri livelli del personaggio nelle altre classi di incantatori.

Lancio spontaneo: Un apostolo di pace può incanalare l'energia magica che ha accumulato in eventuali incantesimi di guarigione che non sono stati preparati innanzi tempo. Un apostolo può "perdere" un qualsiasi incantesimo da apostolo preparato al fine di lanciare un qualsiasi incantesimo *curare* dello stesso livello di incantesimo o inferiore (un incantesimo *curare* è un qualsiasi incantesimo che contenga la dicitura "cura" nel suo nome).

Scacciare non morti (Sop): Un apostolo di pace può scacciare non morti come un chierico buono di livello pari al suo livello di apostolo di pace. Se l'apostolo è anche un chierico (o un paladino) può aggiungere i suoi livelli di apostolo ai suoi livelli effettivi di chierico per determinare le sue capacità di scacciare.

Tocco pacificatore (Sop): A partire dal 2° livello, un apostolo di pace acquisisce la capacità di rabbonire le creature ostili o arrabbiate attraverso il contatto. L'effetto è simile a quello di un incantesimo *calmare emozioni*. L'apostolo può influenzare soltanto un singolo bersaglio con ogni uso della capacità, e deve essere in contatto con il bersaglio. La creatura toccata non ottiene alcun tiro salvezza e la resistenza agli incantesimi non viene calcolata. Il tocco pacificatore non sopprime le emozioni positive, ma solo l'odio, l'ira e l'ostilità. L'apostolo di pace può effettuare una prova di livello come se stesse lanciando *dissolvi magie*, usando il suo livello del personaggio come livello dell'incantatore, per dissolvere alcuni incantesimi di influenza mentale che potrebbero influenzare il bersaglio. Il tocco pacificatore può dissolvere solo quegli incantesimi che suscitano emozioni violente in un bersaglio, come ad esempio *paura* o *ira*.

Censurare immondi (Sop): Un apostolo di pace di 4° livello può censurare gli immondi allo stesso modo in cui un chierico buono può scacciare non morti. Incanalando potere sacro dai piani celestiali, può far sì che i demoni, i diavoli e gli altri esterni del sottotipo del male indietreggino davanti a lui. L'apostolo effettua una prova di Carisma e consulta la Tabella 8-9 del *Manuale del Giocatore*, usando il livello del personaggio dell'apostolo per determinare l'immondo più potente che potrà censurare. Si tirano 2d6 + il livello dell'apostolo di pace + il suo modificatore di Carisma per i danni da censura. Usare sia il livello del personaggio dell'apostolo che il suo livello di classe in questo modo significa che è più probabile che l'apostolo riesca a influenzare un unico immondo più potente, ma meno probabile che riesca a censurare più soggetti.

Un apostolo della pace

Tabella 5-1: Apostolo di pace

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+2	+2	Scacciare non morti	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+3	+3	Tocco pacificatore	5	3	0	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+3	+3	+3		5	3	1	0	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+4	+4	+4	Censurare immondi	6	3	2	1	0	-	-	-	-	-
5°	+2	+4	+4	+4		6	3	3	2	1	0	-	-	-	-
6°	+3	+5	+5	+5		6	3	3	3	2	1	0	-	-	-
7°	+3	+5	+5	+5		6	4	3	3	3	2	1	0	-	-
8°	+4	+6	+6	+6		6	4	4	3	3	3	2	1	0	-
9°	+4	+6	+6	+6		6	5	4	4	4	4	3	2	1	0
10°	+5	+7	+7	+7		6	5	5	4	4	4	4	3	2	1

Un immondo censurato rimane stordito dal potere sacro dell'apostolo per 1d4+1 round. Se un apostolo di pace attacca un immondo censurato, lo stordimento ha fine immediatamente e l'immondo può agire normalmente a partire dal suo prossimo turno.

Se il livello del personaggio dell'apostolo di pace è pari almeno al doppio dei Dadi Vita dell'immondo, l'immondo viene esiliato sul suo piano di provenienza. Un apostolo di pace può effettuare un numero di tentativi di censurare al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Questi tentativi vanno considerati separatamente da eventuali tentativi di scacciare non morti.

Lista di incantesimi dell'apostolo di pace

Gli apostoli di pace scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

Livello 0: *creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, purificare cibo e bevande, resistenza, riparare, virtù.*

1° livello: *benedire l'acqua, benedizione, comando, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere, foschia occultante, individuazione dei non morti, individuazione del male, nascondersi ai non morti, occhi dell'avoral*, protezione dal male, raggio di speranza*, rimuovi paura, santuario, scudo della fede, scudo entropico, visione del paradiso*.*

2° livello: *aiuto, calmare emozioni, consacrare, cura ferite moderate, estasiare, giogo della pietà, lenire dolore*, presagio, rendere integro, resistenza dell'orso, resistere all'energia, rimuovi paralisi, ritarda veleno, saggezza del gufo, scudo su altri, silenzio, splendore dell'aquila, status, veste gloriosa*, zona di verità.*

3° livello: *camminare sull'acqua, cerchio magico contro il male, creare cibo e acqua, cura ferite gravi, dissolvi magie, epurare invisibilità, fondersi nella pietra, mano in aiuto, muro di vento, preghiera, protezione dall'energia, respirare sott'acqua, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, rimuovi nausea*, rinfrescare*, veste magica, vista benedetta*.*

4° livello: *alleato planare inferiore, aspetto della divinità inferiore*, buone speranze, camminare nell'aria, congedo, controllare acqua, cura ferite critiche, divinazione, immunità agli incantesimi, infondere capacità magiche, interdizione alla morte, inviare, libertà di movimento, linguaggi, neutralizza veleno, respingere parassiti, rimuovi affaticamento*, ristorare, rivela bugie, sangue del martire*, sostentare*, status superiore*.*

5° livello: *comando superiore, comunione, cura ferite leggere di massa, dissolvi il male, espiazione, guardiano sacro*, guarigione energetica*, muro di pietra, resistenza agli incantesimi, rianimare morti, santificare, scrutare, sigillo di giustizia, simbolo di sonno, spezzare incantamento, spostamento planare, visione del vero.*

6° livello: *alleato planare, aspetto della divinità*, banchetto degli eroi, camminare nel vento, costrizione/cerca, cura ferite moderate di massa, dissolvi magie superiore, esilio, guarigione, guscio anti-vita, parola del ritiro, proibizione, resistenza dell'orso di massa, saggezza del gufo di massa, sangue celestiale*, simbolo di persuasione, splendore dell'aquila di massa.*

7° livello: *bastione del bene*, controllare tempo atmosferico, cura ferite gravi di massa, transizione eterea, rifugio, rigenerazione, repulsione, ristorare superiore, resurrezione, scrutare superiore, scudo degli arconti*.*

8° livello: *alleato planare superiore, aura sacra, campo anti-magia, cura ferite critiche di massa, rivela locazioni.*

9° livello: *aspetto della divinità superiore*, fine delle sofferenze*, forma eterea, guarigione di massa, miracolo, portale, proiezione astrale, resurrezione pura.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

ARCANISTA EROICO

Stando ad alcune leggende, gli stregoni acquisiscono le loro capacità magiche innate dal loro retaggio draconico, e molti stregoni (specialmente gli stregoni coboldi) alimentano con veemenza questa leggenda. Nel frattempo gli stregoni aasimar sorridono tra sé e sé, ben sapendo che i draghi non sono l'unica fonte di potere arcano spontaneo. Esistono alcuni stregoni e alcuni bardi che possono far risalire l'origine dei loro poteri a un influsso celestiale, sia che si tratti di una vera e propria discendenza genealogica che semplicemente della benevolenza di uno di essi. Costoro sono gli arcanisti eroici, incantatori spontanei in grado di accedere ad incantesimi che incanalano l'energia celestiale.

Soltanto quei personaggi che lanciano spontaneamente incantesimi arcani possono diventare arcanisti eroici, il che significa che nella maggior parte delle campagne questa classe è riservata agli stregoni e ai bardi.

Gli arcanisti eroici scelgono spesso la vita degli avventurieri, considerando i loro poteri un dono da utilizzare allo scopo per il quale è stato concesso: contribuire alla lotta contro il male. Vanno in cerca di quei luoghi dove la loro capacità di lanciare i loro incantesimi *punizione sacra* sul campo di battaglia può rivelarsi utile, e così è difficile incontrarsi nelle città o nei villaggi più tranquilli. Spesso uniscono le loro forze ad altri avventurieri eroici o, più raramente, ad altri arcanisti eroici.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un arcanista eroico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Abilità: Conoscenze (arcane) 9 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi.

Talenti: Incantesimi Consacrati, Incantesimi Purificati.

Incantesimi: La capacità di lanciare spontaneamente incantesimi arcani di 3° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'arcanista eroico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car),

Tabella 5-2: Arcanista eroico

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Lista degli incantesimi eroici (3°), conoscenza degli incantesimi	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Lista degli incantesimi eroici (5°), consacrare accelerato	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Talento eroico bonus, lista degli incantesimi eroici (7°)	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Lista degli incantesimi eroici (9°), purificare accelerato	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Talento eroico bonus, incantesimi consacrati	+1 livello di classe esistente

Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'arcanista eroico.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcanisti eroici non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Lista degli incantesimi eroici: Un arcanista eroico può accedere ad alcuni incantesimi che normalmente non compaiono nelle liste di incantesimi degli incantatori arcani. Le aggiunte alla lista degli incantesimi dell'arcanista eroico sono riportate più sotto. Al 1° livello, un arcanista eroico aggiunge alla sua lista di incantesimi i nuovi incantesimi fino al 3° livello, e ad ogni successivo livello di arcanista eroico può aggiungere altri due livelli di incantesimi alla sua lista di incantesimi. Non conosce automaticamente questi incantesimi, ma può sceglierli come incantesimi conosciuti.

Conoscenza degli incantesimi (Str): Al 1° livello, un arcanista eroico apprende due nuovi incantesimi arcani di qualsiasi livello entro il livello massimo di incantesimo che egli è in grado di lanciare. Può trattarsi di incantesimi tratti dalla sua normale lista di incantesimi o dalla lista di incantesimi eroici che compare più sotto. Non acquisisce alcuno slot incantesimo extra a questo livello.

Consacrare accelerato (Str): Al 2° livello, un arcanista eroico può lanciare spontaneamente quegli incantesimi modificati dal talento Incantesimi Consacrati senza estendere il tempo di lancio degli incantesimi.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di arcanista eroico dopo il 1°, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (capacità di musica bardica, capacità migliorate del famiglio e così via), sebbene conservi la capacità di cambiare gli incantesimi conosciuti ad ogni livello pari equivalente di stregone e ogni terzo livello equivalente di bardo. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un arcanista eroico, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di arcanista eroico allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Talento eroico bonus: Al 3° livello, e poi di nuovo al 5° livello, un arcanista eroico acquisisce un talento bonus. Questo talento deve essere scelto dalla lista dei talenti eroici che compare nel Capitolo 4.

Purificare accelerato (Str): Al 4° livello, un arcanista eroico può lanciare spontaneamente quegli incantesimi modificati dal talento Incantesimi Purificati senza estendere il tempo di lancio degli incantesimi.

Incantesimi santificati: Al 5° livello un arcanista eroico può usare gli incantesimi santificati come se facessero parte dei suoi incantesimi conosciuti.

Un arcanista eroico

Illus. di G. Kubic

Lista di incantesimi dell'arcanista eroico

Gli arcanisti eroici scelgono i loro incantesimi dalla lista sottostante o dalle loro normale lista di incantesimi:

1° livello: *benedizione, visione del paradiso**

2° livello: *consacrare, zona di verità*

3° livello: *luce incandescente, mano in aiuto*

4° livello: *alleato planare inferiore, aspetto della divinità inferiore*, punizione sacra, spada della coscienza**

5° livello: *corona di fiamma*, fulmine celeste*, santificare, sigillo di giustizia*

6° livello: *alleato planare, aspetto della divinità*, fulmine di gloria**

7° livello: *giusta punizione*, parola sacra, tempesta di fulmini celesti**

8° livello: *alleato planare superiore, aura sacra*

9° livello: *aspetto della divinità superiore**

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

CACCIATORE DI KHARASH

Kharash, uno dei Cinque Compagni di Talisid, è il più grande dei lupinal guardinal dall'aspetto lupesco. È un feroce oppositore del male e funge da patrono per coloro che usano la furtività per seguire le tracce e dare la caccia agli agenti del male. I cacciatori di

Tabella 5-3: Cacciatore di Kharash

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+0	+2	+0	Fiutare il male	+1 livello di ranger
2°	+2	+0	+3	+0	Nemico prescelto - malvagi	+1 livello di ranger
3°	+3	+1	+3	+1		+1 livello di ranger
4°	+4	+1	+4	+1	Nascondersi in piena vista	+1 livello di ranger
5°	+5	+1	+4	+1	Seguire le tracce del male	+1 livello di ranger
6°	+6	+2	+5	+2	Punire il male 1 volta al giorno	+1 livello di ranger
7°	+7	+2	+5	+2		+1 livello di ranger
8°	+8	+2	+6	+2	Punire il male 2 volte al giorno	+1 livello di ranger
9°	+9	+3	+6	+3		+1 livello di ranger
10°	+10	+3	+7	+3	Punire il male 3 volte al giorno	+1 livello di ranger

Kharash sono un libero ordine di ranger, ladri e altri personaggi dediti alla lotta contro il male sotto la tutela di Kharash.

I ranger sono i più numerosi tra i cacciatori, in quanto combinano al meglio la forza delle armi e la furtività di questa classe fin dall'inizio. Anche i ladri si uniscono spesso a questa classe, oltre a qualche sporadico bardo. Pochi altri personaggi, se non dei ranger o dei ladri multiclasse, sono in grado di soddisfare i requisiti per diventare dei cacciatori.

I cacciatori di Kharash preferiscono lavorare in piccoli gruppi, come i gruppi di avventurieri. Alcuni preferiscono la compagnia di altri personaggi più furtivi, mentre altri sono contenti di lavorare come esploratori per i personaggi più normali e rumorosi. Sia che si tratti di PG che di PNG, i cacciatori vengono incontrati quasi sempre nelle terre selvagge, nelle zone messe in pericolo da qualche avversario malvagio.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un cacciatore di Kharash, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Neutrale buono.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Talenti: Allerta, Prescelto dai Compagni, Seguire Tracce.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cacciatore di Kharash (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore di Kharash.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori di Kharash sono competenti in tutte le armi da guerra, ma non nell'uso delle armature e degli scudi.

Incantesimi al giorno: Al 1° livello e ad ogni livello successivo, un cacciatore di Kharash acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello come ranger. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (nemici prescelti migliorati e così via). Se il personaggio non possedeva alcun livello di ranger prima di diventare un cacciatore di Kharash di 1° livello, acquisisce le capacità di incantatore di un ranger di 1° livello (vale a dire nessuna capacità di incantatore) nel momento in cui acquisisce il suo primo livello di cacciatore di Kharash. Quando diventa un cacciatore di 4° livello, acquisisce le sue capacità da incantatore

Un cacciatore di Kharash

(come ranger di 4° livello), supponendo che il suo punteggio di Saggezza sia alto abbastanza da concedergli un incantesimo bonus di 1° livello.

Il livello dell'incantatore di cacciatore di Kharash è pari alla metà della somma dei suoi livelli di ranger e di cacciatore.

Fiutare il male (Sop): Un cacciatore di Kharash è dotato dell'insolita capacità di combinare la capacità speciale di olfatto acuto con l'incantesimo *individuazione del male*. Il cacciatore può individuare gli avversari malvagi nel raggio di 9 metri grazie alla sua capacità di fiutare il male. Se l'avversario è sottovento, il raggio di azione della capacità aumenta a 18 metri; se invece si trova controvento, scende a 4,5 metri. Una forte aura di malvagità (un esterno malvagio o un chierico malvagio con 5-10 DV, un elementale malvagio o un non morto con 10-21 DV, una creatura malvagia di 25-54 DV o un oggetto magico malvagio con un livello di incantatore di 10-21) può essere individuato entro un raggio di azione doppio. Un'aura malvagia schiacciante (un esterno malvagio o un chierico malvagio con 11 o più DV, un elementale malvagio o un non morto con 22 o più DV, una creatura malvagia con 55 o più DV o un oggetto magico malvagio con un livello dell'incantatore pari o superiore a 22) può essere individuato entro un raggio di azione triplicato.

Quando il cacciatore annusa una pista, non individua la posizione precisa del soggetto, ma soltanto la sua presenza da qualche parte entro il raggio di azione. Il cacciatore può effettuare un'azione di movimento per individuare la direzione della pista. Quando la creatura arriva a 1,5 metri dalla fonte, il cacciatore saprà con esattezza la posizione della fonte.

Nemico prescelto - Malvagi (Str): Al 2° livello, un cacciatore di Kharash acquisisce le creature malvagie di ogni tipo come suoi nemici prescelti. Ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste capacità contro le creature malvagie. Ottiene anche un bonus di +1 ai danni delle armi contro le creature malvagie. Questo bonus è cumulativo a qualsiasi altro eventuale bonus di nemico prescelto di cui il cacciatore potrebbe disporre, come ad esempio dai suoi livelli di ranger.

Nascondersi in piena vista (Str): Quando un cacciatore di Kharash arriva al 4° livello, può usare la sua abilità di Nascondersi anche quando è osservato. Se dispone di un quarto di copertura o di un quarto di occultamento, il cacciatore può nascondersi dalla vista.

Seguire le tracce del male (Sop): Un cacciatore di 5° livello può usare il suo talento Seguire Tracce per seguire le tracce di una creatura malvagia attraverso la sua aura malvagia permanente, superando una prova di Saggezza (o di Sopravvivenza) per scoprire o seguire una traccia. La CD tipica per una pista fresca è di 10 (indipendentemente dalla natura della superficie su cui sono state lasciate le tracce). La CD per seguire le tracce aumenta di 2 ogni 10 minuti per una normale aura, di 2 ogni ora per un'aura forte e di 2 ogni giorno per un'aura schiacciante. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità segue le regole del talento Seguire Tracce. Il cacciatore può ignorare gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un cacciatore di Kharash di 6° livello può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma +4 al suo tiro per colpire e infligge un ammontare di danni extra pari al suo livello di classe. Se punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto ma la capacità viene comunque considerata utilizzata per quel giorno.

All'8° livello, un cacciatore di Kharash può usare questa capacità per due volte al giorno e al 10° livello per 3 volte al giorno.

CAMPIONE DI GWYNHARWYF

Gwynharwyf è la patrona celestiale dei barbari, l'esempio perfetto di come l'ira e la rettitudine possano coesistere nella stessa creatura. I suoi campioni sono i barbari mortali che cercano di emulare il suo sublime equilibrio tra furia e controllo, usando la loro ira per punire implacabilmente i nemici malvagi e allo stesso tempo mantenendo la concentrazione sui dettami del bene, che esigono rispetto per la vita e concessione della pietà. Sono tra i guerrieri più possenti al servizio della causa del bene sul Piano Materiale, in grado di lanciare incantesimi anche quando sono in ira, dotati di una ferrea forza di volontà per opporsi alle compulsioni e una resistenza agli attacchi simile a quella degli eladrin, oltre alla loro temibile ira.

Un campione di Gwynharwyf

I campioni di Gwynharwyf devono possedere almeno un livello come barbari per poter soddisfare i prerequisiti ed entrare a far parte di questa classe di prestigio; buona parte di loro sono barbari monoclasse. A volte un guerriero/barbaro o un ranger/barbaro diventa un campione di Gwynharwyf, ma i membri delle altre classi di solito non seguono questo sentiero.

Molti campioni di Gwynharwyf sono avventurieri viaggianti di qualche tipo. Alcuni sono guerrieri clandestini impegnati a contrastare i tiranni e a liberare i popoli oppressi nei regni malvagi. Altri sono esploratori di dungeon, intenzionati a cancellare le aberrazioni più mostruose e le creazioni più infami dalla faccia della terra. Altri ancora perlustrano le vie cittadine, in cerca di culti diabolici da sopprimere... e dei loro padroni.

Dado Vita: d12.

REQUISITI

Per diventare un campione di Gwynharwyf, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico buono.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Intimidire 9 gradi.

Talenti: Cavaliere delle Stelle, Giusta Ira.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del campione di Gwynharfwyf (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Intimi-

TABELLA 5-4: CAMPIONE DI GWYNHARWYF

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	*Individuazione del male*, ira, punire il male 1 volta al giorno	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Grazia divina, incantare furioso	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Riduzione del danno 2/-, resistere agli ammaliamenti	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Furia temibile	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Resistenza all'energia 5, punire il male 2 volte al giorno	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+2	Riduzione del danno 3/-	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+2	Immune allo charme e alla compulsione	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	Riduzione del danno 4/-	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3	Punire il male 3 volte al giorno	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Riduzione del danno 5/-, resistenza all'energia 10	2	2	2	1

dire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del campione di Gwynharwyf.

Competenza nelle armi e nelle armature: I campioni di Gwynharwyf non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi: Un campione di Gwynharwyf è dotato della capacità di lanciare alcuni incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo da campione di Gwynharwyf, il campione deve possedere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un campione dotato di Saggezza pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del campione di Gwynharwyf sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del campione di Gwynharwyf. Quando il campione di Gwynharwyf ottiene 0 incantesimi di un determinato livello (ad esempio 0 incantesimi di 1° livello per un campione di 1° livello), il campione ha diritto soltanto agli incantesimi bonus che il suo bonus di Saggezza gli conferisce per quel livello.

La lista degli incantesimi del campione di Gwynharwyf viene riportata di seguito. Un campione di Gwynharwyf prepara e lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un chierico (ma un campione non può lanciare spontaneamente gli incantesimi *curare*).

Individuazione del male **(Mag)**: A volontà, un campione di Gwynharwyf può usare *individuazione del male* con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. Può usare questa capacità anche quando è in ira.

Ira (Str): Un campione di Gwynharwyf somma i suoi livelli di classe ai suoi livelli di barbaro al fine di determinare il numero di volte in cui può ricorrere all'ira e l'accesso alle capacità di classe di ira superiore, ira infaticabile e ira possente. Non acquisisce e non migliora nessun'altra capacità di classe del barbaro.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un campione di Gwynharwyf può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma il suo bonus di Carisma al suo tiro di colpire e infligge un ammontare di danni extra pari al suo livello di campione di Gwynharwyf. Se punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto ma la capacità viene comunque considerata utilizzata per quel giorno.

Un campione di Gwynharwyf di 5° livello può punire il male per due volte al giorno. Al 9° livello, può usare questa capacità per tre volte al giorno.

Grazia divina (Sop): Un campione di Gwynharwyf di 2° livello ottiene un bonus pari al suo bonus di Carisma a tutti i tiri salvezza.

Incantare furioso (Str): A partire dal 2° livello, un campione di Gwynharwyf può lanciare i suoi incantesimi da campione anche quando è in ira. Se appartiene anche a un'altra classe di incantatore, non può lanciare incantesimi appartenenti a quella classe finché è in ira, ma soltanto gli incantesimi ottenuti dai suoi livelli di campione.

Riduzione del danno (Str): A partire dal 3° livello, un campione di Gwynharwyf acquisisce la capacità di respingere parte delle ferite inferte da ogni colpo o attacco. Ogni volta che il campione di Gwynharwyf subisce danni da un'arma o da un attacco naturale, tali danni vengono ridotti di 2. Al 6° livello e ad ogni 2 livelli successivi, questa riduzione del danno aumenta di 1. La riduzione del danno può ridurre un danno a 0, ma non a meno di 0.

Resistere agli ammaliamenti (Sop): Al 3° livello, un campione di Gwynharwyf acquisisce un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento.

Furia temibile (Sop): Al 4° livello, un campione di Gwynharwyf può infondere il terrore nei cuori dei suoi nemici quando entra in ira. Quando entra in ira, effettua subito una prova di Intimidire. Qualsiasi nemico che si avvicini a meno di 9 metri dal campione in preda all'ira dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà pari al risultato della sua prova di Intimidire. Coloro che falliscono rimangono scossi per 1d4+1 round o per la durata dell'ira, scegliendo la durata maggiore.

Resistenza all'energia (Sop): Al 5° livello, un campione di Gwynharwyf diventa più simile ai suoi patroni eladrin e acquisisce resistenza 5 all'acido, al freddo e all'elettricità. Questa resistenza sale a 10 al 10° livello.

Immune allo charme e alla compulsione (Str): Un campione di Gwynharwyf di 7° livello è completamente immune agli incantesimi di charme e compulsione.

Lista di incantesimi del campione di Gwynharwyf

Un campione di Gwynharwyf sceglie i suoi incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: *arma magica, benedire un'arma, benedizione, contrastare elementi, cura ferite leggere, favore divino, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, lettura del magico, protezione dal male, resistenza, rimuovi paura, ristorare inferiore, sacrificio divino**, *virtù*.

2° livello: *forza del toro, resistere all'energia, rimuovi paralisi, ritarda veleno, saggezza del gufo, scudo su altri, splendore dell'aquila, urlo di guerra**.

3° livello: *cerchio magico contro il male, cura ferite moderate, dissolvi magie, luce diurna, preghiera, rimuovi cecità/sordità, rimuovi maledizione, rivela bugie, vista benedetta**.

4° livello: *cura ferite gravi, dissolvi il male, gloria del martire, interdizione alla morte, libertà di movimento, neutralizza veleno, ristorare, sangue del martire**, *spada della coscienza**, *spada sacra, spezzare incantamento*.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

CAVALIERE ALCHIMISTA

Il cavaliere alchimista è un soldato sacro che ha seguito rigorosi studi per apprendere le sottigliezze dell'alchimia al fine di diventare un combattente più abile. È armato di un'arma ancestrale e va in cerca di conoscenze perdute, consultando alchimisti e saggi ed entrando in comunione con le forze del bene. La sua insaziabile sete di conoscenza è eguagliata solo dalla sua straordinaria prodezza in combattimento.

Un cavaliere alchimista crea e ottiene i suoi poteri da una serie di unguenti creati magicamente. Cospargendosi di tali unguenti, attiva in sé nuovi poteri soprannaturali. Può anche rivestire la sua arma ancestrale di unguenti speciali per conferirle ulteriori qualità.

I cavalieri alchimisti sono solitamente guerrieri o paladini dotati di uno o più livelli di chierico o di mago. Di tanto in tanto, un cavaliere alchimista emerge anche dalle fila dei maghi, degli stregoni, dei chierici e dei bardi monoclasse.

Indipendentemente dalla loro provenienza, i cavalieri alchimisti spesso stringono duratura amicizia con gli incantatori arcani più istruiti, che possono trarre beneficio dalla loro potenza in combattimento. I cavalieri alchimisti si alleano spesso anche con angeli, eladrin e altre potenze del bene. Credono fermamente nelle crociate contro il male e si uniscono con entusiasmo alla lotta contro gli agenti del male, ovunque questi si nascondano. I cavalieri alchimisti si contrappongono ai combattenti dell'oscurità (descritti nel *Libro delle Fosche Tenebre*) e l'unico tratto che condividono con le loro controparti malvagie è un'avversione istintiva alle tattiche più sottili. Un cavaliere alchimista preferisce uno scontro faccia a faccia con il nemico a un'azione dietro le quinte o all'organizzazione di una resistenza passiva.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un cavaliere alchimista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Artigianato (alchimia) 5 gradi, Conoscenze (arcane) 3 gradi, Sapienza Magica 3 gradi.

Talenti: Reliquia Ancestrale.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del Cavaliere Alchimista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (alchimia) (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere alchimista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri alchimisti sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutti i tipi di armatura, e negli scudi.

Ungere se stesso (Sop): Un cavaliere alchimista è in grado di creare un unguento magico con cui cospargersi, al costo di 100 mo (per l'uso delle componenti alchemiche). Può creare soltanto una dose di unguento ogni volta che questo privilegio di classe viene acquisito (al 1°, al 4°, al 7° e al 10° livello). La creazione dell'unguento richiede 1 ora.

Per applicare l'unguento è necessaria una cerimonia che richiede 8 ore. Una volta che l'unguento è stato applicato, il cavaliere alchimista ottiene una nuova capacità soprannaturale dalla lista soprastante. Il suo livello più il suo modificatore di Carisma determinano le scelte per lui disponibili (la scelta con il numero più alto ottenuto e tutte quelle inferiori). Un cavaliere alchimista non può scegliere una capacità più di una volta, né può sostituire una scelta con un'altra, una volta effettuata.

Livello + modificatore di Car	Capacità/effetto
2 o meno	*Vista sacra:* Il cavaliere acquisisce il talento Allerta.
3-4	*Strategia celestiale:* Il cavaliere acquisisce il talento Riflessi in Combattimento.
5-6	*Carne inviolata:* Il cavaliere acquisisce riduzione del danno 3/-.
7-8	*Purezza divina:* Il punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma del cavaliere migliora di 1.
9	*Chiamata alle armi:* Per tre volte al giorno, il cavaliere acquisisce un bonus extra di +3 al suo tiro per colpire quando effettua una carica.
10	*Colpo profondo:* Per tre volte al giorno, quando il cavaliere mette a segno un attacco, infligge 2d6 danni extra.
11 o più	*Colpo ispirato:* Per tre volte al giorno, il cavaliere effettua un singolo attacco extra con il suo bonus di attacco migliore come azione gratuita.

Ungere arma ancestrale (Sop): Un cavaliere alchimista è in grado di creare un unguento magico con cui cospargere la sua arma ancestrale, al costo di 100 mo (per l'uso delle componenti alchemiche). Il cavaliere può realizzare solo una dose di unguento ogni volta che acquisisce questo privilegio di classe (al 2°, al 5° e all'8° livello). Se l'unguento viene applicato a un'altra arma che non sia l'arma ancestrale del cavaliere alchimista, non accade nulla e l'unguento viene sprecato.

Per applicare l'unguento è necessaria una cerimonia che richiede 8 ore. Una volta che l'unguento è stato applicato, l'ar-

TABELLA 5-5: CAVALIERE ALCHIMISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Ungere se stesso
2°	+2	+3	+0	+3	Ungere arma ancestrale
3°	+3	+3	+1	+3	Talento bonus
4°	+4	+4	+1	+4	Ungere se stesso
5°	+5	+4	+1	+4	Ungere arma ancestrale
6°	+6	+5	+2	+5	Talento bonus
7°	+7	+5	+2	+5	Ungere se stesso
8°	+8	+6	+2	+6	Ungere arma ancestrale
9°	+9	+6	+3	+6	Talento bonus
10°	+10	+7	+3	+7	Ungere se stesso

ma ancestrale ottiene una nuova capacità soprannaturale dalla lista seguente. Il livello del cavaliere più il suo modificatore di Carisma determinano le scelte disponibili (la scelta con il numero più alto ottenuto e tutte quelle inferiori). Un cavaliere alchimista non può scegliere una capacità più di una volta, né può sostituire una scelta con un'altra, una volta effettuata.

Livello + modificatore di Car	Capacità/effetto
3 o meno	*Arma buona:* L'arma ancestrale infligge 1d6 danni per round a qualsiasi creatura malvagia che la afferri o che la impugni. Inoltre l'arma diventa un'arma di allineamento buono.
4-6	*Resistenza allo spezzare:* L'arma ancestrale acquisisce 10 punti di durezza.
7-8	*Sangue di unicorno:* Qualsiasi creatura malvagia ferita dall'arma deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17, altrimenti subirà gli effetti di indebolimento del sangue di unicorno[1]
9	*Impervia:* L'arma ancestrale acquisisce 50 pf extra.
10 o più	*Senziente:* L'arma ancestrale diventa un oggetto intelligente, con lo stesso allineamento del cavaliere[2].

1 Vedi "Rovine e afflizioni" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico".
2 L'arma acquisisce i seguenti punteggi di caratteristica mentali (da assegnare come il cavaliere ritiene più opportuno): 14, 10, 10. L'arma ottiene anche il potere di parlare, vista entro un raggio di 36 metri e udito, nonché due poteri inferiori (da determinare casualmente). Vedi "Oggetti intelligenti" nella *Guida del Dungeon Master*.

Talento bonus: Al 3° livello, e poi di nuovo al 6° e al 9°, il cavaliere alchimista acquisisce un talento bonus. Il talento deve essere scelto dalla lista dei talenti sottostante e il cavaliere deve soddisfare tutti i suoi prerequisiti: Arma Santificata*, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Armato Santificato*, Colpo Debilitante*, Combattere alla Cieca, Debilitazione Sacra*, Disarmare Migliorato, Duro a Morire, Fintare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Maestria in Combattimento, Mobilità, Oltrepassare Migliorato, Punizione Eroica*, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato.
*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

CREATORE DI MERAVIGLIE

Tra i molti tipi di incantatori esistenti, ve ne sono alcuni talmente devoti alla causa del bene da sacrificare alcune delle loro capacità di incantatori al fine di avvicinarsi il più possibile all'ideale di bontà che adorano. Costoro sono i creatori di meraviglie, praticanti della magia arcana o divina (oltre a qualche psionico) posti in risalto dalla loro rettitudine e purezza e distinti da tutti gli altri incantatori, perfino dai chierici buoni.

Proprio come la classe di prestigio della spada della giustizia, la classe di creatore di meraviglie consente a un personaggio incantatore o psionico di acquisire un maggior numero di talenti eroici al costo di una progressione magica leggermente più lenta. Bardi, chierici, druidi, stregoni, maghi, psion e combattenti psichici sono tutte classi adatte a scegliere questa classe di prestigio, mentre quei personaggi generalmente più orientati al combattimento scelgono la classe della spada della giustizia per ottenere gli stessi risultati.

Non esiste alcuna organizzazione che riunisca i creatori di meraviglie, anche se spesso è possibile incontrarne presso le chiese dedicate alle divinità buone, le gilde e i collegi di allineamento buono e altre organizzazioni dedite a una causa virtuosa.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un creatore di meraviglie, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Talenti: Un talento eroico più uno a scelta tra Cavaliere delle Stelle, Prescelto dai Compagni o Servitore dei Cieli.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 3° livello o di manifestare poteri psionici di 3° livello.

Un cavaliere alchimista

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del creatore di meraviglie (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del creatore di meraviglie.

Competenza nelle armi e nelle armature: I creatori di meraviglie non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Talento eroico bonus: Ad ogni livello, un creatore di meraviglie acquisisce un talento bonus. Questi talenti bonus devono essere scelti tra quelli contrassegnati come eroici nel Capitolo 4: "Talenti".

Incantesimi bonus al giorno: Ad ogni livello di creatore di meraviglie acquisito, un personaggio incantatore acquisisce

Tabella 5-6: Creatore di meraviglie

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi bonus al giorno Arcani	Divini
1°	+0	+0	+0	+2	Talento eroico bonus	1	2
2°	+1	+0	+0	+3	Talento eroico bonus	2	3
3°	+1	+1	+1	+3	Talento eroico bonus	1	2

degli incantesimi bonus da aggiungere al numero di incantesimi al giorno che è normalmente in grado di lanciare. Questi incantesimi bonus possono essere aggiunti a qualsiasi livello di incantesimo che il creatore di meraviglie sia normalmente in grado di lanciare, ma soltanto un incantesimo può essere aggiunto al livello di incantesimo più alto della lista del personaggio. Gli incantatori arcani (bardi, stregoni e maghi) ottengono meno incantesimi bonus rispetto agli incantatori divini (chierici e druidi), come indicato nella Tabella 5-6.

Ad esempio, un chierico di 9° livello che acquisisce un singolo livello come creatore di meraviglie può acquisire un incantesimo bonus di 5° livello (il livello più alto che gli è concesso lanciare come chierico di 9° livello) e un incantesimo bonus da assegnare a un qualsiasi altro livello, dallo 0 al 4°. Un mago di 9° livello che acquisisce un livello come creatore di meraviglie acquisisce soltanto un incantesimo bonus, che può assegnare a un qualsiasi livello, dallo 0 al 5°.

Se uno psion adotta la classe di creatore di meraviglie, ottiene un ammontare di punti potere bonus al giorno pari alla metà della somma del suo livello di combattente psichico e di creatore di meraviglie. Se un creatore di meraviglie è già dotato di due classi di incantatori o di psionici, deve assegnare l'incantesimo bonus o i punti potere a una classe che gli consenta di lanciare almeno incantesimi di 3° livello o di manifestare poteri almeno di 3° livello. Se possiede più di una classe che soddisfi questi requisiti, deve scegliere quale di queste classi beneficerà del bonus. Non può suddividere gli incantesimi bonus o i punti potere tra due classi di incantatore o di psionico diverse. Ad esempio, un chierico di 5° livello/mago di 5° livello che acquisisce un livello di creatore di meraviglie può scegliere se ottenere 2 incantesimi da chierico bonus o 1 incantesimo da mago bonus, ma non può prenderne 1 di entrambi.

Una volta che un creatore di meraviglie ha scelto come assegnare questi incantesimi o punti potere bonus, non può modificarli.

Un creatore di meraviglie

DIFENSORE DI SEALTIEL

Sealtiel è la potenza celestiale che funge da patrono dei difensori, coloro che proteggono i deboli dalle sopraffazioni dei forti, che combattono le forze del male quando queste attaccano il bene e difendono gli ideali della bontà e della verità dagli inganni e dalle menzogne del male. I suoi campioni mortali sono i difensori di Sealtiel, un ordine cavalleresco dedito al sostegno di questi ideali. Mentre i pugni di Raziel portano lo scontro con il male sullo stesso terreno del male, i difensori di Sealtiel rimangono a casa, per proteggerla da eventuali contrattacchi del male.

Molti difensori di Sealtiel sono paladini, guerrieri e ranger. A volte, anche chierici o monaci (spesso chierici/guerrieri multiclasse, o altre combinazioni analoghe) scelgono questa classe, e ancora più raramente, qualche guerriero/ladro sceglie di servire la causa di Sealtiel. È raro che gli incantatori arcani trovino interessante questa classe.

È difficile per molti difensori di Sealtiel adattarsi alla vita viaggiante di un avventuriero: i difensori preferiscono rimanere nelle regioni più civilizzate e proteggerne gli abitanti. A volte, tuttavia, può capitare che un difensore di Sealtiel accetti l'incarico di fungere da guardia del corpo per una figura sacra o importante, e che quindi si metta in viaggio al suo seguito, ovunque la necessità lo conduca. I personaggi giocanti difensori potrebbero facilmente rientrare in questa categoria, o svolgere un ruolo predominante in una campagna incentrata sulla difesa di una città o una cittadella. I PNG difensori di solito rivestono ruoli sedentari come questi.

Dado Vita: d12.

REQUISITI

Per diventare un difensore di Sealtiel, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Ascoltare 5 gradi.

Talenti: Duro a Morire, Resistenza Fisica, Servitore dei Cieli.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del difensore di Sealtiel (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Osservare (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del difensore di Sealtiel.

Competenza nelle armi e nelle armature: I difensori di Sealtiel non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Posizione difensiva: Quando ce n'è la necessità, il difensore di Sealtiel può diventare un solido bastione di difesa. In posizione difensiva, un difensore ottiene una forza e una resistenza fenomenali, ma è impossibilitato a lasciare la postazione

Tabella 5-7: Difensore di Sealtiel

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Posizione difensiva 1 volta al giorno, *scudo della fede*
2°	+2	+3	+0	+3	Cerchio magico, *scudo su altri*
3°	+3	+3	+1	+3	Posizione difensiva 2 volte al giorno
4°	+4	+4	+1	+4	*Sangue del martire*
5°	+5	+4	+1	+4	Posizione difensiva 3 volte al giorno
6°	+6	+5	+2	+5	*Aura protettiva* 1 volta al giorno
7°	+7	+5	+2	+5	Posizione difensiva 4 volte al giorno
8°	+8	+6	+2	+6	*Gloria del martire*
9°	+9	+6	+3	+6	Posizione difensiva 5 volte al giorno
10°	+10	+7	+3	+7	*Aura protettiva* 3 volte al giorno

Un difensore di Sealtiel

Illus. di S. Belladin

che sta difendendo. Ottiene Forza +2, Costituzione +4, un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza e un bonus per schivare +4 alla CA.

L'incremento della Costituzione aumenta i punti ferita del difensore di 2 punti per livello; tuttavia questi punti vengono perduti alla fine della posizione difensiva, quando la Costituzione scende di 4 punti. Questi punti ferita supplementari non vengono perduti per primi come accade per i punti ferita temporanei. Un difensore in posizione difensiva non può utilizzare abilità o capacità che necessitino un cambiamento di posizione come Muoversi Silenziosamente o Saltare. Una posizione difensiva dura 3 round più il modificatore di Costituzione del personaggio (comprensivo del miglioramento). Il difensore può porre fine alla posizione difensiva volontariamente prima che scada il limite indicato. Alla fine dell'effetto difensivo il difensore rimane spossato e subisce una penalità di -2 alla Forza per la durata dell'incontro. Il difensore può assumere la posizione difensiva solo per un numero limitato di volte al giorno, come determinato dal suo livello. Assumere la posizione in sé non richiede tempo, ma il difensore può farlo solo nel corso della sua azione. (Un difensore non può, ad esempio, entrare in posizione difensiva quando viene colpito da una freccia in modo da poter usufruire dei punti ferita aggiuntivi che la Costituzione migliorata fornisce).

***Scudo della fede* (Mag):** Un difensore di Sealtiel può usare *scudo della fede*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per tre volte al giorno. Il suo livello effettivo dell'incantatore è pari al suo livello di difensore.

Cerchio magico (Sop): Un difensore di Sealtiel di livello pari o superiore al 2° è costantemente circondato da un effetto che riproduce quello dell'incantesimo *cerchio magico contro il male* lanciato da un chierico di livello pari al suo livello di difensore.

***Scudo su altri* (Mag):** Un difensore di Sealtiel di 4° livello può usare *scudo su altri*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per una volta al giorno. Il suo livello effettivo dell'incantatore è pari al suo livello di difensore.

***Sangue del martire* (Mag):** Un difensore di Sealtiel di 4° livello può usare *sangue del martire**, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per una volta al giorno. Il suo livello effettivo dell'incantatore è pari al suo livello di difensore.

Aura protettiva (Sop): Contro gli attacchi o gli effetti provenienti da creature malvagie, questa capacità conferisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro 6 metri dal difensore di Sealtiel. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come *cerchio magico contro il male* e come *globo di invulnerabilità inferiore*; entrambi hanno un raggio di 6 metri. Questa aura può essere dissolta, ma il difensore di Sealtiel può crearla di nuovo come azione gratuita al turno successivo.

Al 10° livello, il difensore può usare questa capacità per tre volte al giorno.

***Gloria del martire* (Mag):** Un difensore di Sealtiel di 8° livello può usare *gloria del martire**, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per una volta al giorno. Il suo livello effettivo dell'incantatore è pari al suo livello di difensore.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

DONNA CIGNO

Le donne cigno appartengono a un ordine segreto che ha giurato di proteggere le aree delle terre selvagge dal male. Il loro privilegio principale è la loro capacità adottare la forma di un cigno, che consente loro soprattutto di spostarsi rapidamente. L'ordine accetta solo donne dedite alla causa del bene e già dotate di una forte affinità al mondo naturale. Soltanto i druidi e i ranger di sesso femminile possono diventare donne cigno. È molto raro perfino per tutti gli altri personaggi, perfino i multiclasse, entrare a far parte dell'ordine del cigno. Le donne cigno spesso vivono in piccoli gruppi nei pressi di uno specchio d'acqua nascosto nel profondo delle foreste. In alcune rare occasioni si allontanano dai loro boschi per prendere parte a un'avventura, ma lo fanno soltanto se devono contrastare una forza malvagia che minaccia le terre selvagge esterne al loro dominio. Sono estremamente riservate ed evitano di rivelare la loro vera natura anche ai loro compagni avventurieri.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare una donna cigno, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Sesso: Femmina.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Abilità: Conoscenze (natura) 8 gradi, Parlare Linguaggi (Silvano), Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Voto Sacro, Voto di Purezza.

Incantesimi: Capacità di lanciare *parlare con gli animali*.

Speciale: Il personaggio deve possedere il privilegio di classe di empatia selvatica.

Speciale: Inconsapevolmente o meno, il personaggio deve intraprendere una missione per conto di un'altra donna cigno prima che possa entrare nell'ordine.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della donna cigno (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della donna cigno.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le donne cigno non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Forma mutata (Sop): La capacità principale della donna cigno è quella di assumere la forma di un cigno. Può assumere questa forma e tornare alla sua forma normale per una volta al giorno al 1° livello. Questa capacità funziona in modo identico alla capacità di forma selvatica del druido, con la differenza che la donna cigno può assumere soltanto la forma di un cigno. La donna cigno può usare questa capacità più volte al giorno al 2°, al 3°, al 6° e al 10° livello, come indicato nella Tabella 5-8.

Cigno: GS 1/3; animale Piccolo; DV 1d8; pf 4; Iniz +2; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colta alla sprovvista 12; Att +1 in mischia (1d3-1, due schianti) e -4 in mischia (1d2-1, morso); QS riduzione del danno 5/ferro

Una donna cigno

TABELLA 5-8: DONNA CIGNO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Forma mutata 1 volta al giorno, resistenza agli incantesimi, empatia selvatica	-
2°	+2	+3	+0	+0	Forma mutata 2 volte al giorno, nemico prescelto	+1 livello di classe esistente
3°	+3	+3	+1	+1	Forma mutata 3 volte al giorno, visione crepuscolare	+1 livello di classe esistente
4°	+4	+4	+1	+1	*Charme su persone* 3 volte al giorno, empatia selvatica +2	+1 livello di classe esistente
5°	+5	+4	+1	+1	*Parlare con gli animali*	+1 livello di classe esistente
6°	+6	+5	+2	+2	Forma mutata 4 volte al giorno, *parlare con i vegetali*	+1 livello di classe esistente
7°	+7	+5	+2	+2	*Charme sui mostri* 2 volte al giorno	+1 livello di classe esistente
8°	+8	+6	+2	+2	Empatia selvatica +4	+1 livello di classe esistente
9°	+9	+6	+3	+3		+1 livello di classe esistente
10°	+10	+7	+3	+3	Forma mutata 5 volte al giorno, empatia selvatica +6, trasformazione in folletto	+1 livello di classe esistente

freddo; AL N; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +1; For 8, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Osservare +3; Allerta.

Riduzione del danno (Str): Quando è in forma di cigno, una donna cigno acquisisce riduzione del danno 5/ferro freddo.

Resistenza agli incantesimi (Str): Una donna cigno è dotata di resistenza agli incantesimi pari a 12 + il suo livello di donna cigno.

Empatia selvatica (Str): Una donna cigno aggiunge il suo livello di classe al suo livello di druido o di ranger quando effettua una prova di empatia selvatica. Inoltre, al 4° livello acquisisce un bonus di +2 alle prove di empatia selvatica. Questo bonus aumenta a +4 all'8° livello e a +6 al 10° livello.

Incantesimi al giorno: Al 2° livello e ad ogni livello di donna cigno successivo, una donna cigno acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello da druido o da ranger, a seconda della classe a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se il personaggio era sia un ranger che un druido prima di diventare una donna cigno, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di donna cigno ai fini di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Nemico prescelto (Str): Al 2° livello, una donna cigno acquisisce un nemico prescelto. Questa capacità funziona esattamente come la capacità di nemico prescelto dei ranger, e se la donna cigno possiede già uno o più nemici prescelti, il bonus contro uno di questi aumenta come se avesse acquisito un altro nemico prescelto nella classe di ranger. Non è la donna cigno a scegliere il tipo di nemico prescelto; ogni ordine di donne cigno ha un nemico prescelto in particolare, solitamente correlato a un gruppo che minaccia di frequente la loro regione nativa.

Visione crepuscolare (Sop): Al 3° livello, una donna cigno acquisisce visione crepuscolare.

***Charme su persone* (Mag):** Al 4° livello, una donna cigno può usare *charme su persone*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per tre volte al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di donna cigno e la CD del tiro salvezza è pari a 13 + il suo modificatore di Carisma.

***Parlare con gli animali* (Mag):** Al 5° livello, una donna cigno può usare *parlare con gli animali* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, a volontà. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di donna cigno.

***Parlare con i vegetali* (Mag):** Al 6° livello, una donna cigno può usare *parlare con i vegetali* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, a volontà. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di donna cigno.

***Charme sui mostri* (Mag):** Al 7° livello, una donna cigno può usare *charme sui mostri*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per due volte al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di donna cigno e la CD del tiro salvezza è pari a 15 + il suo modificatore di Carisma.

Trasformazione in folletto (Str): Al 10° livello, il tipo di una donna cigno diventa folletto. Inoltre, la donna cigno acquisisce riduzione del danno 10/ferro freddo, sia che la sua forma attuale sia quella di cigno che quella originaria.

EMISSARIO DI BARACHIEL

Barachiel governa il primo cielo di Celestia ed è il patrono degli araldi e dei messaggeri legali buoni. Il suo compito è quello di difendere Celestia e di promuovere il rispetto della legge e del bene sul Piano Materiale, e i suoi emissari sono coloro che lo aiutano in questa seconda missione. Gli emissari di Barachiel fungono da intermediari, diplomatici ed evangelisti, oltre che da irriducibili avversari delle forze del male e della corruzione.

Gli emissari di Barachiel solitamente sono chierici, paladini o perfino ladri, ma anche i membri di quasi tutte le altre classi a volte scelgono di sostenere la causa di Barachiel.

I centri abitati sono l'ambiente naturale in cui buona parte degli emissari di Barachiel agisce; il loro scopo primario è quello di incoraggiare la gente a un comportamento buono e legale. Alcuni emissari, tuttavia, vengono attirati da sfide più impegnative, come ad esempio predicare la causa di Barachiel presso umanoidi tradizionalmente ostili o malvagi, dai lucertoloidi agli orchi. Il fatto che alcuni di questi emissari riescano anche a sopravvivere è la dimostrazione migliore della loro potenza e della loro determinazione. Anche se sono pochi gli emissari dotati del coraggio di lavorare tra gli umanoidi malvagi per lunghi periodi di tempo, molti altri conducono delle incursioni più rapide in territorio nemico e i personaggi giocanti (PG) emissari ricadono probabilmente in questa categoria.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un emissario di Barachiel, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Conoscenze (piani) 4 gradi, Diplomazia 8 gradi.

Talenti: Parole della Creazione, Servitore dei Cieli.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del emissario di Barachiel (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi, Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Tabella 5-9: Emissario di Barachiel

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+0	+2	Appello	0	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3		1	-	-	-
3°	+2	+1	+1	+3	Conversione	2	0	-	-
4°	+3	+1	+1	+4		3	1	-	-
5°	+3	+1	+1	+4	Sostegno	3	2	0	-
6°	+4	+2	+2	+5		3	3	1	-
7°	+5	+2	+2	+5		3	3	2	0
8°	+6	+2	+2	+6		3	3	3	1
9°	+6	+3	+3	+6		3	3	3	2
10°	+7	+3	+3	+7		3	3	3	3

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'emissario di Barachiel.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli emissari di Barachiel non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi: Un emissario di Barachiel è dotato della capacità di lanciare alcuni incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo da emissario di Barachiel, l'emissario deve possedere un punteggio di Carisma pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un emissario dotato di Carisma pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dell'emissario di Barachiel sono basati sulla Carisma, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dell'emissario. Quando l'emissario di Barachiel ottiene 0 incantesimi di un determinato livello (ad esempio 0 incantesimi di 1° livello per un emissario di 1° livello), l'emissario ha diritto soltanto agli incantesimi bonus che il suo bonus di Carisma gli conferisce per quel livello. La lista degli incantesimi dell'emissario di Barachiel viene riportata di seguito. Un emissario di Barachiel prepara e lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un bardo, con la sola differenza che i suoi incantesimi sono incantesimi divini e non arcani.

Appello (Sop): La più importante capacità di un emissario di Barachiel è la possibilità di lanciare un appello celestiale, in grado di scuotere le coscienze di coloro che lo ascoltano. Un emissario può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe, usando un'azione di round completo per lanciare l'appello. Tutte le creature umanoidi entro 9 metri dall'emissario possono esserne influenzate. L'emissario effettua una prova di Diplomazia e il risultato è la CD del tiro salvezza sulla Volontà delle creature influenzate. Le creature che non superano il loro tiro salvezza subiscono alcuni effetti che variano in base al loro allineamento, in questo modo:

Un emissario di Barachiel

Allineamento	Effetto
Legale buono	Ispirato
Neutrale buono o caotico buono	Benedetto
Legale neutrale	Estasiato
Neutrale puro o caotico neutrale	Estasiato, scoraggiato
Qualsiasi malvagio	Stordito, demoralizzato

Ispirato: Le creature influenzate ottengono un bonus morale di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica e ai danni delle armi per 10 minuti.

Benedetto: Le creature influenzate ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura per 10 minuti.

Estasiato: Le creature influenzate agiscono come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo *estasiare*, fintanto che l'emissario continua a parlare e per 1d3 round successivi. Per la durata dell'effetto e per 1 giornata successiva, le creature influenzate subiscono una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Volontà relativi alla redenzione (vedi Capitolo 2).

Scoraggiato: Le creature influenzate subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica per 10 minuti.

Stordito: Le creature influenzate sono stordite per 1 round.

Demoralizzato: Le creature influenzate subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica e ai danni delle armi per 10 minuti (compreso il round in cui sono state stordite).

Per usare qualsiasi manifestazione della capacità di classe di appello è necessario l'utilizzo delle Parole della Creazione, che infligge 3d4 danni non letali all'emissario. Appello è un effetto di Incantamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza Mentale].

Conversione (Sop): Un emissario di Barachiel di 3° livello può usare la sua capacità di appello per facilitare la vera e propria conversione degli umanoidi di allineamento non buono. Farlo conta come un uso della capacità di classe di appello (vedi sopra) per la giornata, e gli effetti iniziali dell'appello sono gli stessi, con la sola differenza che l'emissario subisce 5d4 danni non letali invece di 3d4. Quando gli effetti iniziali si sono esauriti, tuttavia, tutte le creature che hanno subito un qualsiasi effetto dell'appello (tranne le creature legali buone) devono superare un altro tiro salvezza. Coloro che non lo superano iniziano a comportarsi come se il loro allineamento fosse avanzato di un grado verso il bene. Le creature legali malvagie si comportano come se fossero legali neutrali, quelle neutrali malvagie come se fossero neutrali pure e quelle caotiche malvagie come caotiche neutrali. Le creature legali neutrali e neutrali buone si comportano da legali buone. Quelle neutrali pure e caotiche buone si comportano da neutrali buone, e quelle caotiche neutrali si comportano da caotiche buone.

Le creature influenzate da questo cambiamento temporaneo di allineamento possono effettuare un nuovo tiro salvezza al giorno per un totale di sette giorni. Se l'emissario non è presente nel momento in cui la creatura effettua il suo tiro salvezza, la creatura ottiene un bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza, e tale bonus aumenta di 1 per ogni tiro salvezza aggiuntivo in cui l'emissario non era presente.

Nel corso di questi sette giorni, la creatura influenzata è immune a qualsiasi altro effetto di conversione, sia che provenga dallo stesso emissario che da altri. Nel corso di questo periodo, il cambiamento di allineamento può essere invertito con un incantesimo *spezzare incantamento*, ma l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore con una CD pari al risultato della prova originaria di Diplomazia dell'emissario. Inoltre, in questo periodo di tempo, un incantesimo *espiazione* può rendere il cambiamento di allineamento permanente, impedendo alla creatura di effettuare ulteriori tiri salvezza aggiuntivi.

Se una creatura fallisce sette tiri salvezza dopo il tiro salvezza iniziale contro l'appello, il cambiamento di allineamento diventa permanente. A questo punto, la creatura può cambiare di nuovo allineamento attraverso un altro effetto di conversione, op-

pure volontariamente (in modo graduale, come normalmente funziona il cambiamento di allineamento: la creatura non può semplicemente decidere di tornare ad essere malvagia).

Sostegno (Sop): Al 5° livello, un emissario di Barachiel può aiutare le altre creature buone a rimanere buone. Attraverso l'uso della sua capacità di appello, può generare uno degli aspetti seguenti:

- Riprodurre gli effetti di un incantesimo *espiazione*.
- Invertire qualsiasi cambiamento magico di allineamento (come quelli generati da un *elmo del cambio di allineamento* o un incantesimo *moralità annientata*).
- Dissolvere un effetto di charme o di compulsione lanciato da una creatura malvagia su un bersaglio buono, effettuando una prova di dissolvere (1d20 + livello del personaggio contro una CD di 11 + livello dell'incantatore malvagio).

Questi effetti richiedono che l'emissario di Barachiel tocchi la creatura bersaglio.

Lista di incantesimi dell'emissario di Barachiel

Gli emissari di Barachiel scelgono i loro incantesimi dalla lista sottostante:

1° livello: *bocca magica, charme su persone, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, ipnosi, messaggio, protezione dal caos/male, raggio di speranza*, santuario, sonno, ventriloquio.*

2° livello: *animale messaggero, astuzia della volpe, blocca persone, calmare emozioni, cecità/sordità, cura ferite moderate, estasiare, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, linguaggi, polvere luccicante, sfocatura, silenzio, sollievo*, splendore dell'aquila, suggestione, trama ipnotica, vento sussurrante.*

Un iniziato di Pistis Sophia

3° livello: *buone speranze, charme sui mostri, chiaroudienza/chiaroveggenza, costrizione inferiore, cura ferite gravi, dissolvi magie, luce diurna, rimuovi maledizione, rinfrescare*, scrutare, sonno profondo, vedere invisibilità, velocità.*

4° livello: *blocca mostri, cura ferite critiche, espiazione, inviare, sogno, spezzare incantamento, tromba del paradiso*.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Tabella 5-10: Incantesimi conosciuti dell'emissario di Barachiel

	Incantesimi conosciuti			
Livello	1	2	3	4
1°	2[1]	-	-	-
2°	3	-	-	-
3°	3	2[1]	-	-
4°	4	3	-	-
5°	4	3	2[1]	-
6°	4	4	3	-
7°	4	4	3	2[1]
8°	4	4	4	3
9°	4	4	4	3
10°	4	4	4	4

1 Purché l'emissario possieda un Carisma sufficientemente alto da garantire un incantesimo bonus di questo livello.

Iniziato di Pistis Sophia

Pistis Sophia è la monaca dell'Ebdomadario Celestiale, una patrona contemplativa, mistica e ascetica per coloro che seguono un sentiero spirituale analogo. Il sentiero dei suoi iniziati richiede grandi sacrifici (in forma di almeno tre voti sacri), ma in cambio conferisce grandi poteri spirituali.

Tutti gli iniziati di Pistis Sophia possiedono almeno alcuni livelli di monaco prima di unirsi all'ordine degli iniziati. Spesso sono semplicemente dei monaci monoclasse. A volte, qualche personaggio appartenente a un'altra classe si sottopone a una sorta di conversione e rinuncia all'uso di armi e armature, diventando un monaco e un multiclasse, e in seguito scegliendo questa classe di prestigio. Tra i rari casi che seguono questo cammino, molti sono dei paladini che hanno in seguito preso i voti della vita monastica.

Gli iniziati di Pistis Sophia appartengono a delle comunità spirituali che conducono una vita comunitaria. Non sono obbligati in alcun modo a rimanere rinchiusi nei monasteri, e molti di essi si dedicano all'avventura per fare buon uso delle loro qualità spirituali. Tuttavia, quando non sono impegnati a combattere attivamente le forze del male, vengono spesso incontrati nei loro monasteri piuttosto che nelle città o nei paesi.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un iniziato di Pistis Sophia, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +5, Rifl +5, Vol +5.

Abilità: Concentrazione 9 gradi.

Talenti: Colpo *Ki* Santificato, Servitore dei Cieli, Voto Sacro.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'iniziato di Pistis Sophia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'iniziato di Pistis Sophia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli iniziati di Pistis Sophia non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature. Subiscono le stesse penalità dei monaci in caso indossino delle armature.

Illus. di R. Guay-Mitchell

TABELLA 5-11: INIZIATO DI PISTIS SOPHIA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+2	Pugno dei Cieli, capacità dei monaci
2°	+1	+3	+3	+3	*Individuazione del male*, punire il male 1 volta al giorno
3°	+2	+3	+3	+3	Schivare prodigioso
4°	+3	+4	+4	+4	Resistenza all'elettricità 5, Voto Sacro
5°	+3	+4	+4	+4	Punire il male 2 volte al giorno
6°	+4	+5	+5	+5	Schivare prodigioso migliorato
7°	+5	+5	+5	+5	Resistenza all'elettricità 10, Voto Sacro
8°	+6	+6	+6	+6	Punire il male 3 volte al giorno
9°	+6	+6	+6	+6	Eludere migliorato
10°	+7	+7	+7	+7	Trasformazione celestiale, Voto Sacro

Pugno dei Cieli: Un iniziato di Pistis Sophia di 1° livello acquisisce il talento Pugno dei Cieli come talento bonus, anche se non possiede il punteggio di Saggezza richiesto dai prerequisiti.

Capacità dei monaci: Un iniziato di Pistis Sophia somma i suoi livelli da iniziato ai suoi livelli di monaco al fine di determinare il suo bonus alla CA, il danno del suo colpo senz'armi, la penalità che subisce quando usa una raffica di colpi, la sua velocità e il suo colpo *ki*. Tuttavia, non acquisisce nessuno degli altri benefici concessi dall'avanzamento nella classe del monaco.

***Individuazione del male* (Mag):** A volontà, un iniziato di Pistis Sophia di 2° livello o di livello superiore può usare *individuazione del male* con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un iniziato di Pistis Sophia può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma un bonus di +4 al suo tiro per colpire e infligge un ammontare di danni extra pari al suo livello di classe. Se punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto ma la capacità viene comunque considerata utilizzata per quel giorno.

Un iniziato di Pistis Sophia di 5° livello può punire il male per due volte al giorno. All'8° livello, può usare questa capacità per tre volte al giorno.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 3° livello, un iniziato di Pistis Sophia può reagire al pericolo prima di quanto normalmente i suoi sensi gli consentirebbero. Conserva il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista.

Resistenza all'elettricità (Str): Quando un iniziato di Pistis Sophia progredisce nelle sue discipline celestiali, inizia a sviluppare l'immunità naturale all'elettricità posseduta dagli arconti. Acquisisce resistenza all'elettricità 5 al 4° livello e resistenza all'elettricità 10 al 7° livello.

Voto Sacro: Al 4° livello, e poi di nuovo al 7° livello e al 10° livello, un iniziato di Pistis Sophia acquisisce un talento bonus da selezionare dalla lista seguente:

Voto di Astinenza, Voto di Castità, Voto di Non Violenza, Voto di Obbedienza, Voto di Povertà o Voto di Purezza.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Un iniziato di Pistis Sophia di 6° livello non può essere attaccato ai fianchi se non da un ladro superiore di almeno 4 livelli al suo livello del personaggio.

Eludere migliorato (Str): Al 9° livello, un iniziato di Pistis Sophia non subisce alcun danno se supera un tiro salvezza contro un attacco che concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare, e subisce soltanto metà danni se non supera il tiro salvezza.

Trasformazione celestiale (Str): Quando un iniziato di Pistis Sophia raggiunge il 10° livello, trascende le sue origini mortali e diventa una creatura dei cieli. Il suo tipo cambia in esterno (nativo) e acquisisce riduzione del danno 10/sacrilego.

LEONE DI TALISID

Talisid, il Leone Celestiale, sovrano incontrastato dei guardinal, è una forza di incredibile potenza all'esclusivo servizio del bene, senza lasciarsi distrarre da nessuna preoccupazione per la legge o il caos. È anche un potente druido, e i suoi campioni guardinal e mortali sono druidi e ranger che condividono il suo odio feroce nei confronti del male e il suo intenso amore per il mondo naturale e le sue creature. Questi protettori della natura e campioni della causa del bene, chiamati i leoni di Talisid, emulano il loro patrono celestiale in modi più concreti: tengono al loro fianco delle belve come compagni animali, assumono la forma di grandi felini grazie alla loro capacità di forma selvatica e col tempo imparano a ruggire proprio come i leonal.

Sono i druidi e i ranger a diventare normalmente dei leoni di Talisid, dal momento che soltanto un personaggio dotato di un compagno animale può entrare a far parte di questa classe. Anche i druidi/ranger multiclasse adottano spesso questa classe; più raramente, anche i guerrieri/druidi e i chierici/ranger lo fanno.

Come il loro patrono guardinal, i leoni di Talisid solitamente agiscono da soli o in piccoli gruppi di amici fidati, oppure, più raramente, con altri leoni. È possibile incontrare i leoni di Talisid PNG nelle terre selvagge, intenti a combattere chiunque tenti di corrompere con il tocco del male il mondo della natura. Si preoccupano in particolar modo di quelle zone in cui una presenza malvagia tenta di corrompere la natura stessa, attraverso fenomeni di tempo atmosferico malvagio o creature corrotte infami.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un leone di Talisid, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Neutrale buono.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (natura) 9 gradi, Sopravvivenza 9 gradi.

Talenti: Prescelto dai Compagni.

Incantesimi: Capacità di lanciare *evoca alleato naturale* II.

Speciale: Il personaggio deve essere dotato di un compagno animale come privilegio di classe.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del leone di Talisid (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Osservare (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del leone di Talisid.

Competenza nelle armi e nelle armature: I leoni di Talisid non ottengono alcuna competenza nelle armi e nelle armature.

Compagno animale (Str): Un leone di Talisid può aggiungere i suoi livelli di leone di Talisid ai suoi livelli effettivi di druido (il suo livello di druido vero e proprio, oppure la metà del suo

Tabella 5-12: Leone di Talisid

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Compagno animale, coraggio del leone	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Olfatto acuto	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Forma selvatica (1 volta al giorno)	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Compagno Eroico, forma selvatica (2 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Assalto del leone, forma selvatica (3 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Forma selvatica (Grande)	+1 livello di classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Rapidità del leone	+1 livello di classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Forma selvatica (4 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Forma selvatica (Minuscola)	+1 livello di classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Ruggito del leonal	+1 livello di classe esistente

Un leone di Talisid

livello di ranger) per determinare le capacità del suo compagno animale.

Coraggio del leone (Str): Un leone di Talisid è immune alla paura (di natura magica o meno) e ottiene un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli altri incantesimi ed effetti di influenza mentale.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello, un leone di Talisid acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un leone di Talisid, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di leone di Talisid al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Olfatto acuto (Str): Al 2° livello, un leone di Talisid acquisisce la qualità speciale di olfatto acuto. È in grado di individuare nemici in arrivo, percepire attraverso l'olfatto i nemici nascosti e seguire le tracce attraverso il fiuto.

Forma selvatica (Sop): Al 3 livello, un leone di Talisid acquisisce la capacità di trasformarsi in un animale di taglia Piccola o Media e di assumere nuovamente la sua forma originaria per una volta al giorno. Questa capacità funziona esattamente come la capacità di forma selvatica del druido. I leoni di Talisid preferiscono assumere la forma di grossi felini (ghepardi o leopardi, ai livelli più bassi), ma non sono limitati a tali forme.

Il leone di Talisid può utilizzare questa capacità per più volte al giorno al 4°, al 5° e all'8° livello, come indicato nella Tabella 5-12. Inoltre, acquisisce la capacità di trasformarsi in un animale Grande al 6° livello e Minuscolo al 9° livello.

Un leone di Talisid dotato anche di livelli da druido può aggiungere i suoi livelli di leone di Talisid -2 ai suoi livelli di druido ai fini di determinare la sua capacità di forma selvatica. Ad esempio, un druido di 8° livello/leone di Talisid di 6° livello può utilizzare forma selvatica come un druido di 12° livello e può quindi assumere forme vegetali, oltre a forme di animali Grandi o Minuscoli, e quindi usare questa capacità per 4 volte al giorno.

Compagno Eroico: Al 4° livello, un leone di Talisid acquisisce il talento di Compagno Eroico come talento bonus.

Assalto del leone (Str): Al 5° livello, un leone di Talisid può effettuare un attacco completo al termine di una carica.

Rapidità del leone (Str): Quando un leone di Talisid arriva al 7° livello, può agire come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *velocità* per un arco di tempo pari a 1 round per livello di classe in una giornata. Tali round non devono necessariamente essere consecutivi.

Ruggito del leonal (Sop): Per tre volte al giorno, un leone di Talisid di 10° livello può emettere un ruggito con gli stessi effetti dell'incantesimo *ruggito del leonal* (un nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro). La CD del tiro salvezza è 20 + il modificatore di Carisma del leone di Talisid.

MARTIRE RISORTO

I personaggi mossi dalla vendetta, dall'avidità o da altri desideri meschini possono tornare dalla morte come fantasmi, revenant o altri non morti. Per contro, un martire risorto è un personaggio eroico che prosegue la sua esistenza terrena anche dopo il suo martirio, invece di entrare nei ranghi dei supplicanti dei piani celestiali, allo scopo di portare a termine un'impresa lasciata incompleta. Nel giro di un breve arco di tempo dopo il suo martirio (di solito 1d4+1 giorni), un martire risorto fa ritorno in un corpo spirituale per portare a termine l'impresa sacra che lo aveva condotto al martirio (vedi "Sacrificio eroico e martirio", nel Capitolo 2, per ulteriori dettagli sul martirio).

In generale, un personaggio attivamente coinvolto in un'avventura incentrata su un obiettivo eroico, e che abbia affrontato il martirio per quel motivo, ha una motivazione sacra forte a sufficienza da spingerlo a tornare come martire risorto. Una motivazione sacra appropriata per un martire risorto potrebbe essere la caduta di un tiranno malvagio, il ritrovamento di una reliquia o di un artefatto sacro necessario per contrastare un grande potere malvagio, o la difesa di una città da un'orda di fantasmi. L'obiettivo non deve necessariamente essere un obiettivo a breve termine, e potrebbe essere addirittura il fulcro dell'intera campagna. Tuttavia, il tempo concesso a un martire risorto nel Piano Materiale è limitato.

I martiri risorti sono molto rari e solitamente compaiono più come personaggi giocanti che come PNG, dal momento che i personaggi giocanti normalmente sono quelli impegnati nelle imprese sacre più importanti, in grado di provocare la nascita di un martire risorto.

Dado Vita: d12.

REQUISITI

Per diventare un martire risorto, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +2, Rifl +2, Vol +2.

Abilità: Una qualsiasi abilità 9 gradi, Parlare Linguaggi (Celestiale).

Talenti: Alone di Luce, un qualsiasi altro talento eroico.

Speciale: Il personaggio deve aver subito il martirio (vedi Capitolo 2) e non deve essere stato riportato in vita. Come privilegio speciale di questa classe di prestigio, il personaggio si rianima con le capacità di un martire risorto di livello 0 da aggiungere alle capacità precedenti del personaggio. Quando il personaggio acquisisce abbastanza punti esperienza da acquisire un altro livello, deve diventare un martire risorto di 1° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del martire risorto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Raccogliere Informazioni (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del martire risorto.

Competenza nelle armi e nelle armature: I martiri risorti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Corpo spirituale (Str): Quando un martire risorto si rianima come martire risorto di livello 0, acquisisce una forma corporea spirituale. Il suo tipo di creatura diventa senzamorte (vedi Capitolo 8: "Mostri") e acquisisce i privilegi e i tratti del tipo senzamorte. Le creature senzamorte non possiedono alcun punteggio di Costituzione e il martire risorto tira nuovamente i suoi punti ferita usando d12 invece dei suoi Dadi Vita basati sulla razza e sulla classe precedente.

Il corpo spirituale di un martire risorto è composto da carne spirituale solida, e non è né spettrale né incorporeo. I suoi punteggi di caratteristica rimangono immutati (fatta eccezione per il suo punteggio di Costituzione) e tutte le sue altre peculiarità rimangono le stesse, fatta eccezione per il fatto che non è più una creatura vivente.

Incremento del punteggio di Carisma: Al 1° livello, il punteggio di Carisma di un martire risorto incrementa di +2. Al 5° livello, incrementa di altri +2.

Bonus di deviazione (Sop): Al 1° livello, un martire risorto acquisisce un bonus di deviazione alla Classe Armatura pari al suo bonus di Carisma.

Motivazione sacra (Str): Un martire risorto di 1° livello ottiene un bonus sacro di +1 a tutti i tiri per colpire, ai danni, alle prove di abilità e di caratteristica direttamente correlati al compimento della sua missione. Tale bonus diventa di +2 al 3° livello e aumenta di un ulteriore +1 ad ogni 3 livelli successivi.

Un martire risorto

Benedizione **(Mag):** Per tre volte al giorno, un martire risorto di almeno 2° livello può usare *benedizione* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo.

Cerchio magico contro il male (Sop): Al 2° livello, un martire risorto è continuamente circondato da un'aura protettiva

Illus. di J. Jarvis

TABELLA 5-13: MARTIRE RISORTO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
0	+0	+0	+0	+2	Corpo spirituale
1°	+0	+0	+0	+2	Incremento del punteggio di Carisma, deviazione, motivazione sacra +1
2°	+1	+0	+0	+3	*Benedizione*, cerchio magico contro il male
3°	+1	+1	+1	+3	Luce diurna, motivazione sacra +2
4°	+2	+1	+1	+4	Immunità all'acido, *individuazione del male*
5°	+2	+1	+1	+4	Incremento del punteggio di Carisma, aura protettiva
6°	+3	+2	+2	+5	Motivazione sacra +3, *scudo su altri*
7°	+3	+2	+2	+5	*Luminosità celestiale*, immunità al freddo
8°	+4	+2	+2	+6	Aura sacra
9°	+4	+3	+3	+6	Immunità all'elettricità, motivazione sacra +4
10°	+5	+3	+3	+7	Perfezione, ascensione finale

che funziona come un incantesimo *cerchio magico contro il male.*

Luce diurna (Sop): A volontà, come azione gratuita, un martire risorto di 3° livello può usare *luce diurna* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo.

Immunità all'acido (Str): Al 4° livello, un martire risorto acquisisce immunità all'acido.

***Individuazione del male* (Sop):** A volontà, come azione gratuita, un martire risorto di 4° livello può usare *individuazione del male* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo.

Aura protettiva (Sop): Contro gli attacchi o gli effetti provenienti da creature malvagie, questa capacità conferisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro 6 metri dal martire risorto. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come *cerchio magico contro il male* e come *globo di invulnerabilità inferiore*; entrambi hanno un raggio di 6 metri.

***Scudo su altri* (Mag):** Per tre volte al giorno, un martire risorto di almeno 6° livello può usare *scudo su altri* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo.

***Luminosità celestiale* (Mag):** Un martire risorto di 7° livello può usare *luminosità celestiale* con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per una volta al giorno.

Immunità al freddo (Str): Un martire risorto di 7° livello acquisisce immunità al freddo.

Aura sacra (Sop): All'8° livello, l'aura protettiva del martire risorto viene potenziata da un effetto che riproduce gli effetti dell'incantesimo *aura sacra.* L'aura sacra protegge soltanto il martire risorto, mentre la sua aura protettiva continua a proteggere anche gli alleati nel raggio di 6 metri da lui.

Immunità all'elettricità (Str): Un martire risorto al 9° livello acquisisce immunità all'elettricità.

Perfezione (Sop): Un martire risorto di 10° livello è vicino alla perfezione celestiale quanto una creatura mortale può esserlo. È considerato un celestiale ai fini di qualsiasi incantesimo o effetto che agisca sui celestiali. Se è legale, è anche considerato un arconte. Se è caotico, viene considerato anche un eladrin. Se è neutrale, viene considerato anche un guardinal. Se è un incantatore, può lanciare incantesimi contrassegnati dalle componenti Celestiale, Arconte, Guardinal o Eladrin, nel caso a lui appropriato.

Ascensione finale: Quando un martire risorto di 10° livello ha acquisito punti esperienza a sufficienza da passare al livello successivo, il suo corpo spirituale perfezionato viene portato sui piani superiori.

Un martire risorto non può progredire in nessun'altra classe oltre a quella del martire risorto al fine di ritardare la sua ascensione finale. Una volta risorto e adottata questa classe di prestigio, deve continuare ad accumulare livelli di martire risorto e nessun altro livello in nessun'altra classe.

Codice di condotta: Un martire risorto che compia volontariamente un'azione malvagia viene immediatamente distrutto e inviato ad affrontare il suo giudizio finale nei Piani Superiori.

Un mistico celestiale

MISTICO CELESTIALE

I misteri del settimo cielo ascendente, lo strato celestiale di Chronias, rimangono insondati anche dagli arconti che vivono negli strati inferiori di Celestia. Si dice che coloro che vi entrino vedano il proprio frammento di divinità crescere in sé fino a fondere la propria essenza con lo stesso Celestia. Dalle loro dimore e dai loro laboratori sul Piano Materiale, i mistici celestiali cercano di conseguire questa suprema unione con il bene assoluto. Contemplando il mistero del Cielo Illuminato, credono di poter diventare più puri, più buoni e di perfezionarsi. Man mano che migliorano se stessi, diventano degni (dopo molti sforzi e un'intensa meditazione) di ascendere al settimo cielo e di trovare ciò che viene descritta simultaneamente come una perfetta estinzione e una perfetta immortalità, un'unione con il bene supremo di tutti i piani.

La via del mistico celestiale è una via esoterica e misteriosa e attira soprattutto i maghi e gli altri personaggi interessati accademicamente ai piani e in modo particolare ai piani superiori, ai loro abitanti e al tessuto della realtà stessa. Anche chierici, stregoni e monaci vengono spesso attirati da questa classe. Barbari, druidi, guerrieri, ranger e ladri raramente dimostrano interesse o disciplina a sufficienza per seguire il rigoroso sentiero contemplativo del mistico celestiale.

I mistici celestiali di solito sono figure solitarie, impegnate ad esaminare enigmatici manoscritti o immersi in profonda meditazione. Tuttavia, sono caratterizzati anche da un forte senso etico di appartenenza al mondo, anche se cercano di trasformarlo, e tentano di temperare la loro crescente natura divina con una continua cura dei deboli e degli indifesi. Quindi vengono spesso incontrati nei gruppi di avventurieri (almeno quelli composti da individui di mentalità simile alla loro) o coinvolti nella lotta contro il male o nel sostegno della causa del bene per altre vie.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un mistico celestiale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi, Conoscenze (piani) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 6 gradi, Sapienza Magica 6 gradi.

Talenti: Servitore dei Cieli, Voto di Astinenza, Voto Sacro.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi di 4° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mistico celestiale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Tabella 5-14: Mistico celestiale

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+0	+2	Benedizione del cielo argenteo	-
2°	+1	+0	+0	+3	Incantesimi celestiali	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Benedizione del cielo dorato	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4		+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Benedizione del cielo perlaceo	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5		+1 livello di classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Benedizione del cielo cristallino	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Benedizione del cielo platinato	+1 livello di classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Benedizione del cielo scintillante	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Benedizione del cielo illuminato	+1 livello di classe esistente

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mistico celestiale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mistici celestiali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Benedizione del cielo argenteo (Sop): Un mistico celestiale di 1° livello acquisisce resistenza all'elettricità 10 e un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro le malattie, i veleni e la pietrificazione. Inoltre, il mistico è sempre avvolto da un effetto di *cerchio magico contro il male* identico all'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di livello pari al livello del personaggio del mistico celestiale.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Al 2° livello e ad ogni livello successivo, un mistico celestiale acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un mistico celestiale, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di mistico celestiale.

Incantesimi celestiali: Una volta raggiunto il 2° livello, un mistico celestiale può lanciare incantesimi come se fosse un arconte. In pratica, il mistico può lanciare qualsiasi incantesimo descritto nel Capitolo 6 con la componente arconte o celestiale, purché sia in grado di lanciare l'incantesimo sotto ogni altro aspetto (se appare sulla sua lista di incantesimi, se è di un livello che può lanciare e se ha un punteggio di caratteristica sufficiente per lanciare un incantesimo di quel livello). Non acquisisce altre qualità dei celestiali oltre a questa. Ad esempio, non è immune allo squillo di un arconte tromba.

Benedizione del cielo dorato (Sop): Un mistico celestiale di 3° livello acquisisce immunità agli incantesimi di morte e agli effetti magici di morte.

Benedizione del cielo perlaceo (Sop): Un mistico celestiale di 5° livello conserva il suo bonus di Destrezza alla CA anche se è stato colto alla sprovvista o colpito da un aggressore invisibile. Inoltre, un mistico celestiale può effettuare una prova di conoscenze mistiche con un bonus pari al suo livello di classe + il suo modificatore di Intelligenza per vedere se conosce eventuali informazioni riguardo a un luogo, un oggetto o un personaggio leggendario. Se possiede più di 5 gradi in Conoscenze (storia) acquisisce un bonus di +2 a questa prova. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come una prova di conoscenze bardiche.

Benedizione del cielo cristallino (Sop): Un mistico celestiale di 7° livello è in grado di curare le proprie ferite. Può curare un ammontare di danni pari al triplo del suo livello di classe ad ogni giorno e può distribuire questa guarigione in più usi. Inoltre, acquisisce immunità alle malattie e ai veleni e un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di Ammaliamento.

Benedizione del cielo platinato (Sop): Un mistico celestiale di 8° livello acquisisce la capacità di incanalare energia magica per formare un dardo di potere sacro. Il dardo è un attacco di contatto a distanza con raggio di azione lungo (120 m + 12 m per livello di classe) e infligge 4d6 danni più 1d6 danni per ogni livello dell'incantesimo incanalato per creare l'effetto. Ad esempio, se un mistico celestiale incanala un incantesimo di 7° livello in un dardo di potere sacro, infligge 11d6 danni al bersaglio, se lo colpisce.

Benedizione del cielo scintillante (Sop): Un mistico celestiale di 9° livello acquisisce resistenza agli incantesimi 20 e riduzione del danno 10/sacrilego.

Benedizione del cielo illuminato (Sop): Un mistico celestiale di 10° livello viene circondato da un'aura di energia positiva nel raggio di 3 metri. Entro questa emanazione, la vita si fa rigogliosa: i colori sono più vivi, i fuochi sono più luminosi, i rumori sono più forti e le sensazioni sono più intense (questo effetto è puramente sensoriale; gli effetti di gioco come i danni da energia non vengono influenzati). Tutte le creature viventi all'interno dell'aura, compreso il mistico celestiale, acquisiscono guarigione rapida 2 come capacità straordinaria, fintanto che rimangono al suo interno. Nessuna creatura non morta con meno di 10 DV può entrare nell'aura, e quelle che vi vengono portate agiscono come se fossero state scacciate. I non morti con 10 DV o più possono entrare nell'aura senza subire danni, ma non acquisiscono la guarigione rapida.

PROFETA DI ERATHAOL

Il profeta di Erathaol è un veggente e un visionario, un intermediario della volontà celeste, un araldo del giudizio sui malvagi e i corrotti del mondo, pronto a pronunciare parole di conforto agli oppressi e ai derelitti e ad annunciare l'opera degli arconti nel mondo. È in grado di incanalare gli spiriti celestiali e può consentire loro di utilizzare il suo corpo per perseguire i loro scopi nel Piano Materiale. Fintanto che i celestiali hanno conoscenza degli eventi futuri, i profeti possono parlare con autorevolezza di ciò che riserva il futuro, ma il loro obiettivo principale è cambiare il presente affinché il futuro sia un mondo migliore, un luogo dove la legge e il bene possano regnare supremi.

Molti profeti di Erathaol sono chierici, al servizio di una divinità legale buona come Heironeous o Moradin, o promotori di ideali legali buoni senza alcuna attenzione speciale verso una particolare divinità. Tuttavia, il dono della profezia, com'è noto, non fa alcuna discriminazione e a volte può accadere che i membri di qualsiasi classe di incantatore si ritrovino a parlare della volontà dei cieli.

Un profeta di Erathaol

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Conoscenze (arcane) 5 gradi, Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (Divinazione), Servitore dei Cieli, Voto di Castità, Voto Sacro.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del profeta di Erathaol (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del profeta di Erathaol.

Competenza nelle armi e nelle armature: I profeti di Erathaol non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Estasi (Sop): Per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe, un profeta di Erathaol può entrare in uno stato simile all'estasi, consentendo a un celestiale di assumere il controllo della sua mente e delle sue parole. Si tratta di una sorta di versione minore dell'incanalamento dei celestiali (descritto nel Capitolo 2), in cui il profeta diventa semplicemente indifeso per 1 round mentre il celestiale parla attraverso di lui. Ciò che dice il celestiale (e di chi si tratta) è lasciato alla scelta del DM, anche se le parole sono sempre in qualche modo rilevanti per la questione attuale. Come indicazione generica, questa capacità può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Una qualsiasi prova di Conoscenze (con un bonus pari al livello del personaggio del profeta +5)
- Una prova di conoscenze bardiche (con un bonus pari al livello del personaggio del profeta +5)
- Un incantesimo *divinazione*
- Un incantesimo *individuazione del male*
- Un incantesimo *estasiare* (il profeta può continuare a parlare da solo dopo il 1° round di estasi, e l'effetto continuerà)
- Un incantesimo *buone speranze*
- Un incantesimo *espiazione*
- Un effetto simile a un *filatterio della fedeltà*, che consente al profeta di identificare le creature malvagie e di evitare atti malvagi
- Se il profeta sacrifica 500 PE, un incantesimo *comunione*

Purtroppo, nell'istante in cui un profeta di Erathaol abbandona il controllo della sua mente e invita un celestiale a prenderne il controllo, diventa vulnerabile a possibili possessioni da parte di spiriti meno benevoli. Se un immondo o un fantasma in gra-

I profeti di Erathaol non sono gli oracoli che il popolo consulta quando c'è bisogno di sapere se è il caso di aprire una nuova attività commerciale, entrare in guerra o ottenere i favori di qualcuno: fin troppo spesso, gli oracoli danno delle risposte che la gente non vuole sentirsi dire. Alcuni re legali buoni, a volte, tengono un profeta al loro fianco come consigliere, ma perfino i sovrani più benevoli hanno difficoltà a seguire sempre i consigli di un vero profeta. Molti profeti, senza nessuno che ascolti le loro parole, diventano figure sgradite nei palazzi, nei mercati o nelle vie cittadine, proclamando il giudizio dei celestiali a chiunque sia disposto ad ascoltarli.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un profeta di Erathaol, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

TABELLA 5-15: PROFETA DI ERATHAOL

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+2	+2	Estasi	-
2°	+1	+3	+3	+3		+1 livello di classe esistente
3°	+1	+3	+3	+3		+1 livello di classe esistente
4°	+2	+4	+4	+4		+1 livello di classe esistente
5°	+2	+4	+4	+4		+1 livello di classe esistente
6°	+3	+5	+5	+5		+1 livello di classe esistente
7°	+3	+5	+5	+5		+1 livello di classe esistente
8°	+4	+6	+6	+6		+1 livello di classe esistente
9°	+4	+6	+6	+6		+1 livello di classe esistente
10°	+5	+7	+7	+7		+1 livello di classe esistente

do di effettuare una possessione si trova in forma eterea, a meno di 9 metri dal profeta e non è colto alla sprovvista quando il profeta entra in estasi, la creatura può tentare una possessione immediatamente. Il profeta subisce una penalità di -2 al tiro salvezza sui Riflessi per resistere alla possessione e, se fallisce, non si accorge della presenza della creatura nel suo corpo. La creatura impedisce a un celestiale di entrare nel corpo del profeta, e potrebbe addirittura fingere di essere un celestiale, parlando come i compagni del profeta si aspettino che parli. Se la creatura sceglie di non rivelare la sua presenza in questo modo, sembrerà invece semplicemente che l'estasi sia fallita.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Al 2° livello e ad ogni livello successivo, un profeta di Erathaol acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un profeta di Erathaol, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di profeta di Erathaol ai fini di determinare i suoi incantesimi al giorno.

PROTETTA DI VALARIAN

La protetta di Valarian (a volte chiamata anche l'amata di Valarian) è una donna che ha rinunciato all'amore dei mortali per dedicarsi esclusivamente alla divinità degli unicorni, Valarian, stringendo in questo modo un legame speciale con gli unicorni. Normalmente le protette di Valarian provengono dalle fila dei druidi o dei ranger eroici, anche se esistono alcune paladine e perfino alcune guerriere che hanno scelto questo sentiero. Molte delle protette di Valarian sono umane, elfe e mezzelfe, ma nemmeno alle halfling, alle gnome e alle nane questo sentiero è vietato.

Una protetta di Valarian è una figura solitaria, che rifugge dalla vita di città. Si nasconde nei boschi e tiene ben pochi contatti con il mondo esterno. Dal momento che è una sostenitrice della causa del bene, può fare appello ai suoi alleati animali per respingere gli invasori, se il male dovesse invadere il suo rifugio nella foresta. Il suo rapporto con gli unicorni è quasi un'unione sacra, suggellata dalla luce. La protetta è dotata di un legame emotivo con la sua cavalcatura ancora più forte di quello che possiede con i suoi familiari. La protetta e il suo unicorno si affidano l'una all'altro per custodire e proteggere i misteri degli unicorni.

Una protetta di Valarian

Illus. di G. Kubic

Tutte le protette di Valarian devono osservare voto di castità e devono dedicarsi completamente alla causa del bene e alla protezione del suo compagno unicorno. Se mai una protetta di Valarian dovesse unirsi volontariamente a un mortale, l'unicorno la abbandonerebbe, senza rancore e senza rimpianti. A causa dell'esistenza solitaria che queste donne devono condurre, è raro (o addirittura mai accaduto) che le amate di Valarian si uniscano ad altri gruppi. Preferiscono la compagnia dei paladini ma collaborano con qualsiasi personaggio buono nei tempi bui. In nessuna circostanza una protetta di Valarian acconsentirà a collaborare con un personaggio malvagio, e tollererà a malapena anche i personaggi neutrali. La protetta di Valarian e il suo compagno unicorno possono abbandonare i loro santuari nella foresta, se dovessero essere chiamati a combattere il male.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare una protetta di Valarian, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Sesso: Femmina.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Conoscenze (natura) 5 gradi, Cavalcare 10 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Voto di Castità, Voto Sacro.

Speciale: Prima di poter diventare una protetta di Valarian, il personaggio deve meditare presso il bosco sacro di un druido e osservare astinenza finché non salva la vita di un animale in pericolo. Se non dovesse sopravvivere o non dovesse riuscire ad aiutare un animale, non incontrerà il suo compagno unicorno e non potrà avanzare di livello in questa classe.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della Protetta di Valarian (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della protetta di Valarian.

Competenza nelle armi e nelle armature: Una protetta di Valarian è competente in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e negli scudi piccoli.

Incantesimi: Una protetta di Valarian è dotata della capacità di lanciare alcuni incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo da protetta di Valarian, la protetta deve possedere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi una protet-

TABELLA 5-16: PROTETTA DI VALARIAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Richiamare unicorno, legame telepatico, senza tempo	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	*Transizione eterea*	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Abitante delle foreste	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Schivare prodigioso	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+1		1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+2	Richiamare corsiere celestiale	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+2	Comprensione della natura	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	*Punizione sacra*	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3	Repulsione del legno	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	*Metamorfosi funesta di massa*	2	2	2	1

ta dotata di Saggezza pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus della protetta di Valarian sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza della protetta di Valarian. Quando la protetta di Valarian ottiene 0 incantesimi di un determinato livello (ad esempio 0 incantesimi di 1° livello per una protetta di 1° livello), la protetta ha diritto soltanto agli incantesimi bonus che il suo bonus di Saggezza gli conferisce per quel livello.

La lista degli incantesimi della protetta di Valarian viene riportata di seguito. Una protetta di Valarian prepara e lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un chierico (ma non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare*).

Richiamare unicorno (Sop): Una protetta di Valarian può richiamare un unicorno al suo fianco. Vedi *Manuale dei Mostri* per le statistiche dell'unicorno.

L'unicorno appare al suo fianco immediatamente e rimane al suo servizio per tutta la vita, purché la protetta preservi la sua castità e rimanga di allineamento buono. L'unicorno può essere allontanato in qualsiasi momento, ma il personaggio non potrà richiamarne un altro finché non acquisisce un livello nella classe della protetta di Valarian. Se l'unicorno dovesse morire prima del suo cavaliere, il personaggio potrà richiamare un altro compagno unicorno quando acquisirà un nuovo livello in quella classe.

Una protetta di Valarian non può mai avere più di un compagno unicorno.

Una protetta di Valarian può incaricare il suo compagno unicorno di svolgere vari tipi di azione. L'unicorno è particolarmente utile come cavalcatura, ma non intraprenderà un'impresa o un incarico particolarmente complesso senza la supervisione della protetta di Valarian,

Legame telepatico (Sop): Una protetta di Valarian può comunicare telepaticamente con il suo compagno unicorno. Questo legame rimane attivo finché il personaggio non viene separato dal suo unicorno per una distanza superiore a 150 km + 1,5 km per il livello del personaggio della protetta.

Al 6° livello, una protetta di Valarian può comunicare telepaticamente con qualsiasi animale nativo della stessa foresta del suo compagno unicorno.

Senza tempo (Sop): Gli unicorni invecchiano molto lentamente e possono vivere anche per diverse migliaia di anni. Fintanto che rimane fedele a Valarian e un compagno unicorno rimane al suo servizio, anche l'invecchiamento della protetta di Valarian rallenta, praticamente fino a fermarsi.

***Transizione eterea* (Sop):** Al 2° livello, per una volta al giorno, una protetta di Valarian e il suo equipaggiamento possono diventare eterei, con gli stessi effetti dell'incantesimo *transizione eterea* lanciato da uno stregone del livello del personaggio della protetta. Se la protetta di Valarian è in sella al suo compagno unicorno, anche l'unicorno subisce gli effetti di questa capacità. Tuttavia, se la protetta scende dalla sella o si separa dall'unicorno per qualsiasi motivo prima che la *transizione eterea* si esaurisca, il compagno unicorno torna immediatamente sul Piano Materiale.

Abitante delle foreste (Str): La vita nella foresta altera la fisiologia della protetta di Valarian dal 3° livello in poi. Il personaggio acquisisce un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Sopravvivenza.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 4° livello, una protetta di Valarian può reagire al pericolo prima di quanto normalmente i suoi sensi le consentirebbero. Conserva il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colta alla sprovvista.

Se la protetta di Valarian possiede già la capacità di schivare prodigioso grazie a una classe diversa (come ad esempio il ladro), acquisisce invece la capacità di schivare prodigioso migliorato; non può essere attaccata ai fianchi se non da un ladro dotato di almeno quattro livelli di ladro in più rispetto ai livelli del personaggio nella classe di prestigio della protetta di Valarian.

Se la protetta di Valarian è in sella al suo compagno unicorno, anche l'unicorno subisce gli effetti di questa capacità.

Richiamare corsiere celestiale (Sop): Al 6° livello, una protetta di Valarian può chiamare a sé un unicorno celestiale (conosciuto anche come corsiere celestiale) al suo fianco. Vedi la voce dell'unicorno nel *Manuale dei Mostri* per le statistiche del corsiere celestiale. Se la protetta di Valarian possiede già un compagno unicorno, Valarian lo trasforma in un corsiere celestiale invece di inviare alla sua protetta un nuovo compagno.

Comprensione della natura (Str): Al 7° livello, una protetta di Valarian acquisisce un bonus cognitivo di +2 alle prove di Addestrare Animali, Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

***Punizione sacra* (Mag):** A partire dall'8° livello, per una volta al giorno, una protetta di Valarian può lanciare *punizione sacra* come un chierico del suo livello di classe. Può decidere di infliggere danni non letali invece che danni letali con la sua *punizione sacra*.

Repulsione del legno (Sop): Le armi parzialmente o interamente costruite in legno hanno difficoltà a colpire una protetta di Valarian, come se venissero deviate da una sorta di barriera invisibile. Gli attacchi effettuati da tali armi subiscono una penalità di -2. Se la protetta di Valarian è in sella al suo compagno unicorno, anche l'unicorno subisce gli effetti di questa capacità.

***Metamorfosi funesta di massa* (Mag):** Al 10° livello, per una volta al giorno, una protetta di Valarian può lanciare una versione speciale dell'incantesimo *metamorfosi funesta* che abbia effetto sulle creature malvagie entro un raggio di 9 metri da lei (come se si trattasse di una druida di 10° livello). Le creature influenzate vengono trasformate in mammiferi innocui di taglia Minuta (conigli, scoiattoli o qualcosa del genere). Tutte le creature influenzate vengono trasformate nello stesso tipo di creatura. Vedi la descrizione dell'incantesimo *metamorfosi funesta* nel *Manuale del Giocatore* per i dettagli.

Lista di incantesimi della protetta di Valarian

La protetta di Valarian sceglie i suoi incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: *calmare animali, charme su animali, cura ferite leggere, evoca alleato naturale I, individuazione del veleno, individuazione di calappi e trabocchetti, intralciare, occhi dell'avoral**, *parlare con gli animali, passare senza tracce, passo veloce, ritarda veleno.*

2° livello: *blocca animali, cura ferite moderate, evoca alleato naturale II, lenire dolore**, *pelle coriacea, rimuovi dipendenza**, *ristorare inferiore, saggezza del gufo, scudo su altri, splendore dell'aquila, zona di verità.*

3° livello: *camminare sull'acqua, conforto del cuore**, *cura ferite gravi, evoca alleato naturale III, neutralizza veleno, rimuovi malattia, rivela bugie, scurovisione.*

4° livello: *anti-individuazione, bellezza accecante**, *comunione con la natura, cura ferite critiche, dissolvi il male, evoca alleato naturale IV, lancia di Valarian**, *libertà di movimento, ristorare.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

PUGNO DI RAZIEL

Il pugno di Raziel rappresenta un ordine cavalleresco fedele al patrono celestiale della guerra santa contro il male. I suoi membri comprendono numerosi paladini, chierici legali buoni, guerrieri, ranger e a volte combattenti. Mentre i campioni di Sealtiel sono coloro che difendono le comunità buone dagli assalti del male, i crociati di Raziel si mettono alla guida della carica contro il male, ovunque esso si nasconda. La loro missione e la loro specialità è quella di punire il male.

Per diventare un pugno di Raziel, un personaggio deve già possedere un qualche tipo di capacità come incantatore divino, quindi i membri di questa classe solitamente iniziano come paladini o chierici, o più raramente come guerrieri/chierici o ranger/chierici. Stranamente, l'ordine comprende anche numerosi ex-barbari che prima sono diventati dei multiclasse come chierici e poi hanno scelto la classe di prestigio del pugno di Raziel. Questi feroci guerrieri sembrano essere fortemente attratti dal credo militante di Raziel.

I pugni di Raziel sono una forza militare qualificata, ordinata e disciplinata. Per usare i loro poteri al meglio, tuttavia, spesso fungono da guide o da consiglieri per i gruppi di avventurieri, per le squadre d'assalto militari o per gli eserciti dei regni buoni, lavorando assieme ai membri delle altre classi, piuttosto che tra loro.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un pugno di Raziel, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Conoscenze (religioni) 5 gradi, Diplomazia 5 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Servitore dei Cieli.

Incantesimi: Capacità di lanciare *favore divino.*

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del pugno di Raziel (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del pugno di Raziel.

Competenza nelle armi e nelle armature: I pugni di Raziel sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutti i tipi di armatura, e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Cerchio magico (Sop): Un pugno di Raziel di 1° livello è costantemente circondato da un effetto che riproduce quello dell'incantesimo *cerchio magico contro il male* lanciato da un chierico di livello pari al suo livello di pugno di Raziel.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un pugno di Raziel può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma il suo bonus di Carisma al suo tiro di colpire e infligge un ammontare di danni extra pari al suo livello di pugno di Raziel. Se punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto ma la capacità viene comunque considerata utilizzata per quel giorno. Può usare questa capacità più volte al giorno, come indicato nella Tabella 5-17.

Se il pugno di Raziel possiede anche dei livelli da paladino, può aggiungere i suoi usi giornalieri conferiti dai livelli posseduti come pugno di Raziel agli usi giornalieri conferiti dai suoi livelli di paladino. Il suo bonus ai danni è pari al suo livello come pugno di Raziel sommato al suo livello di classe di paladino. Questa capacità non è cumulativa con la capacità di punire il male concessa dal dominio della Distruzione.

Oltre alle funzioni di base di punire il male, un pugno di Raziel acquisisce altre capacità speciali che si attivano quando il pugno di Raziel effettua la punizione.

Allineamento buono: Al 1° livello, quando un pu-

Un pugno di Raziel

Tabella 5-17: Pugno di Raziel

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Cerchio magico, punire il male 1 volta al giorno (allineamento buono)	-
2°	+2	+3	+0	+0		+1 livello di classe esistente
3°	+3	+3	+1	+1	Punire il male 2 volte al giorno (confermare)	+1 livello di classe esistente
4°	+4	+4	+1	+1	Colpo Armato Santificato	+1 livello di classe esistente
5°	+5	+4	+1	+1	Punire il male 3 volte al giorno (sacro)	+1 livello di classe esistente
6°	+6	+5	+2	+2	Spezzare oggetto malvagio	+1 livello di classe esistente
7°	+7	+5	+2	+2	Punire il male 4 volte al giorno (punire gli immondi)	+1 livello di classe esistente
8°	+8	+6	+2	+2		+1 livello di classe esistente
9°	+9	+6	+3	+3	Punire il male 5 volte al giorno (catena)	+1 livello di classe esistente
10°	+10	+7	+3	+3	Colpo armato sacro	+1 livello di classe esistente

gno di Raziel punisce il male, la sua arma viene considerata di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno, come se fosse dotato del talento Punizione Eroica.

Confermare: Al 3° livello, quando un pugno di Raziel punisce il male, tutti i colpi critici vengono automaticamente confermati (quindi, ogni minaccia diventa un critico). Questo effetto funziona anche se l'arma è dotata di un effetto magico relativo ai colpi critici, a differenza dell'effetto analogo conferito dall'incantesimo *benedire un'arma*.

Sacro: Al 5° livello, quando un pugno di Raziel punisce il male, la sua arma viene considerata sacra, infliggendo 2d8 danni extra contro le creature malvagie. Questo danno aggiuntivo è cumulativo al danno extra inferto dalla punizione. Tuttavia, non è cumulativo ai benefici del talento Colpo Armato Santificato o ai danni extra inferti da un'arma dotata della capacità di arma sacra.

Punire gli immondi: Al 7° livello, quando un pugno di Raziel punisce il male, la sua arma infligge 2d8 danni extra contro gli esterni malvagi e i non morti malvagi, invece dei +2d6 normalmente inferti da un'arma sacra. Se il personaggio possiede anche il talento Punizione Eroica, il danno viene comunque raddoppiato.

Catena: Al 9° livello, quando un pugno di Raziel punisce il male, folgori di energia sacra scaturiscono dalla creatura bersaglio e colpiscono fino a 5 bersagli malvagi aggiuntivi entro 9 metri, scelti dal pugno di Raziel. I bersagli subiscono 2d6 danni, o 2d8 se sono esterni malvagi o non morti malvagi. Il superamento di un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15 + il modificatore di Car del pugno di Raziel) riduce il danno della metà.

Incantesimi al giorno: Al 2° livello e ad ogni livello successivo, un pugno di Raziel acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, cavalcature speciali migliorate e così via). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un pugno di Raziel, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di pugno di Raziel al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Colpo Armato Santificato: Al 4° livello, un pugno di Raziel acquisisce il talento Colpo Armato Santificato come talento bonus.

Spezzare oggetto malvagio (Sop): Al 6° livello, quando un pugno di Raziel attacca un oggetto malvagio (come una *spada sacrilega* o un *teschioscuro*) o un costrutto malvagio (come ad esempio un recuperatore), infligge danni raddoppiati. Questo effetto non è cumulativo con i benefici del talento Spezzare Migliorato.

Colpo armato sacro: Qualsiasi arma impugnata da un pugno di Raziel di 10° livello viene considerata un'arma sacra e infligge 2d6 danni extra alle creature malvagie anche quando non sta punendo il male. Questo danno aggiuntivo non è cumulativo ai benefici del talento Colpo Armato Santificato o ai danni extra inferti da un'arma dotata della capacità di arma sacra.

Sentinella di Bharrai

Il rispetto per i poteri della natura, il desiderio di promuovere la causa del bene e la determinazione a distruggere il male sono le convinzioni che spingono all'azione le sentinelle di Bharrai, incantatori dalla forte volontà che venerano "la Grande Orsa dell'Elysium". I loro iniziati provengono principalmente dalle fila dei maghi, sebbene anche alcuni stregoni, druidi e chierici possano diventare delle sentinelle.

Le sentinelle di Bharrai pongono i bisogni degli altri prima dei loro e danno alla fedeltà e all'amicizia incrollabile più valore di qualsiasi altra cosa. Questo è un aspetto importante della loro libera organizzazione, che a volte conduce qualche membro anche a immolare la propria vita in nome degli ideali di Bharrai. Grazie alla loro fedeltà e alla loro dedizione al bene, le sentinelle di Bharrai godono di buona reputazione presso gli avventurieri e sono estremamente ambiti come compagni d'avventura.

Le sentinelle di Bharrai considerano la natura come la suprema forza del bene. A volte i fulmini possono uccidere degli alberi e gli uragani possono distruggere dei piccoli villaggi, ma i fulmini possono anche generare piccoli incendi per ripulire la foresta dal fogliame marcito e gli uragani possono servire a fortificare meglio un riparo. Le sentinelle di Bharrai apprezzano la natura in tutte le sue forme, dalla tranquilla bellezza delle foreste indisturbate alla ferocia dei tornado. La natura è anche la forza a cui si appellano per sconfiggere il male.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare una sentinella di Bharrai, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (natura) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Voto di Obbedienza, Voto Sacro.

Abilità di classe

Le abilità di classe del sentinella di Bharrai (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (alchimia) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente), Decifrare Scritture (Int), Guarire (Sag), Parlare Linguaggi, Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della sentinella di Bharrai.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le sentinelle di

Bharrai non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, una sentinella di Bharrai acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, come appropriato) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare una sentinella di Bharrai, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di sentinella di Bharrai al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Incantesimi amici della natura (Sop): A partire dal 1° livello, una sentinella di Bharrai può cambiare la composizione di qualsiasi incantesimo da lui lanciato e basato sull'energia in qualcosa che non sia distruttivo nei confronti della natura. L'incantesimo deve appartenere al sottotipo dell'acido, del freddo, dell'elettricità o del fuoco e la sentinella di Bharrai deve scegliere di infliggere danni non letali invece di danni letali contro gli animali e i vegetali scelti come bersaglio o influenzati in altri modi dall'incantesimo.

Seguire Tracce: Una sentinella di Bharrai acquisisce il talento Seguire Tracce come talento bonus.

Resistenza all'energia 10 (Str): Una sentinella di Bharrai può resistere ad alcune forze della natura e ai danni da esse arrecati. Al 2° livello, e poi di nuovo al 4°, al 6° e all'8°, una sentinella di Bharrai sceglie un tipo specifico di energia (acido, freddo, elettricità o fuoco) e acquisisce resistenza 10 contro il tipo di energia selezionato.

Forma d'orso (Sop): Al 3° livello, la sentinella di Bharrai acquisisce la capacità di trasformarsi in un orso nero, un orso bruno o un orso polare (e di tornare poi alle sue sembianze originarie). I Dadi Vita della forma d'orso selezionata non possono superare il livello del personaggio della sentinella di Bharrai.

Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi*, fatta eccezione per le differenze qui indicate. Cambiare forma è un'azione standard e non provoca attacchi di opportunità. La sentinella di Bharrai può assumere forma d'orso (e riassumere poi la propria forma) a volontà e può rimanere in forma d'orso per tutto il tempo desiderato.

La sentinella di Bharrai conserva la capacità di parlare finché è in forma d'orso ed è in grado di comunicare anche con gli altri orsi.

***Invocare il fulmine rapido* (Mag)**: Al 3° livello, una sentinella di Bharrai può lanciare un incantesimo *invocare il fulmine* rapido per una volta al giorno, come se stesse usando il talento Incantesimi Rapidi. Viene usato il livello del personaggio della sentinella di Bharrai per determinare il numero di fulmini e la durata dell'incantesimo.

Velo della natura (Sop): Al 5° livello, come azione standard, la sentinella di Bharrai può tentare di nascondersi nell'ambiente circostante, se si trova all'aperto. La sentinella di Bharrai deve trovarsi entro 3 metri da un terreno naturale che contenga caratteristiche come alberi, dune di sabbia, cumuli di neve, grosse rocce, erba alta o arbusti. La sentinella di Bharrai acquisisce un bonus cognitivo di +10 alle sue prove di Nascondersi in queste circostanze.

Forma d'orso crudele (Sop): Al 7° livello, una sentinella di Bharrai può trasformarsi in un orso crudele e ritrasformarsi nella sua forma originaria. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come la forma d'orso acquisita al 3° livello.

Tocco dell'ursinal (Sop): Una sentinella di Bharrai acquisisce grandi poteri curativi al 7° livello. Questa capacità funziona come la capacità di imposizione delle mani del paladino, con la differenza che la sentinella di Bharrai può guarire un ammontare di danni al giorno pari al suo ammontare di punti ferita posseduti al momento.

***Cavalleria di orsi crudeli* (Mag)**: Per una volta alla settimana, a partire dal 9° livello, una sentinella di Bharrai può richiamare a sé 1d6 orsi crudeli al massimo dei loro punti ferita (147 pf ciascuno) affinché la aiutino in battaglia. Gli orsi crudeli appaiono

Una sentinella di Bharrai

TABELLA 5-18: SENTINELLA DI BHARRAI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Incantesimi amici della natura, Seguire Tracce	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Resistenza all'energia 10 (scegliere il tipo)	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Forma d'orso, *invocare il fulmine rapido* 1 volta al giorno	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Resistenza all'energia 10 (scegliere il tipo)	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Velo della natura	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Resistenza all'energia 10 (scegliere il tipo)	+1 livello di classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Forma d'orso crudele, tocco dell'ursinal	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Resistenza all'energia 10 (scegliere il tipo)	+1 livello di classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	*Cavalleria di orsi crudeli* 1 volta alla settimana	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	*Tempesta di fulmini celesti rapida* 1 volta al giorno	+1 livello di classe esistente

istantaneamente e rimangono finché la battaglia non si è conclusa, al che si dileguano nel territorio circostante. Se un orso crudele cade in battaglia, il cadavere dell'animale rimane sul posto, e la sentinella di Bharrai deve cercare di utilizzare la maggior parte possibile del corpo (la carne, la pelliccia e le ossa) e seppellire il resto. Se non riesce ad onorare l'orso crudele caduto in questo modo, ottiene una probabilità del 20% che alla volta successiva gli animali richiamati non giungano in suo aiuto.

Questa capacità funziona solo sul Piano Materiale e sui piani di allineamento buono.

***Tempesta di fulmini celesti rapida* (Mag):** Al 10° livello, una sentinella di Bharrai può lanciare un incantesimo *tempesta di fulmini celesti* per una volta al giorno come se stesse usando il talento Incantesimi Rapidi. Viene usato il livello del personaggio della sentinella di Bharrai per determinare il numero dei fulmini e la durata dell'incantesimo.

SIGNORE DEI CIELI

Il signore dei cieli, un crociato elfico, utilizza la sua affinità con le creature del cielo e il potere dei venti per combattere il male. I suoi legami con la comunità elfica sono quanto meno sporadici, dal momento che il signore dei cieli considera più urgenti gli eventi giornalieri che avvengono nel resto del mondo. Questo modo di vedere le cose spesso risulta incomprensibile ai signori elfici, che preferiscono tenersi lontani dalle vicende delle razze dalla vita più breve. Quegli elfi che diventano dei signori dei cieli spesso provengono dalle fila dei barbari, dei guerrieri, dei druidi e dei ranger.

Il signore dei cieli solca il mondo degli uomini dall'alto e osserva tutto. Da un punto di vista così privilegiato, il signore dei cieli impara ad apprezzare la bellezza del mondo sottostante, a viaggiare sulle ali dei venti e a usare la furia delle tempeste a suo vantaggio. Può scomparire in un batter d'occhio tuffandosi tra le nuvole per sfuggire ai suoi avversari. Nel corso di una battaglia, la sua presenza infonde coraggio a tutte le creature del cielo che combattono al suo fianco.

Il signore dei cieli spesso presta servizio come esploratore aereo, osservando i movimenti degli eserciti nemici ed esaminando le zone difficilmente raggiungibili via terra. A volte funge anche da corriere, portando messaggi attraverso grandi distanze molto più in fretta di quanto non sarebbe possibile fare attraverso l'uso della magia. La vera potenza del signore dei cieli si scatena quando il volto del male appare nei cieli, ma all'occorrenza sa essere un valido guerriero anche al coperto o nei sotterranei.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un signore dei cieli, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Addestrare Animali 10 gradi, Cavalcare 10 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Attacco in Sella o Tirare in Sella, un talento eroico.

Speciale: Il personaggio deve passare 1 settimana in meditazione in cima a una montagna.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore dei cieli (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Osservare (Sag) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Un signore dei cieli

Illus. di J. Jarvis

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore dei cieli.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori dei cieli sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutti i tipi di armatura e negli scudi.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni

TABELLA 5-19: SIGNORE DEI CIELI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+1	+2	+2	+0	Richiamare cavalcatura volante, occhi dell'aquila	-
2°	+2	+3	+3	+0	Cavalcare il vento	+1 livello di classe esistente
3°	+3	+3	+3	+1	Combattere in sella migliorato +2	-
4°	+4	+4	+4	+1	Carica mortale	+1 livello di classe esistente
5°	+5	+4	+4	+1	Combattere in sella migliorato +4	-
6°	+6	+5	+5	+2	Affinità alle tempeste	+1 livello di classe esistente
7°	+7	+5	+5	+2	Combattere in sella migliorato +6	-
8°	+8	+6	+6	+2		+1 livello di classe esistente
9°	+9	+6	+6	+3	Combattere in sella migliorato +8	-
10°	+10	+7	+7	+3	*Evoca tempesta*	+1 livello di classe esistente

CAVALCATURE DEL SIGNORE DEI CIELI

La cavalcatura del cielo è una creatura superiore alle creature simili del suo stesso tipo e possiede alcuni poteri speciali, come qui sotto descritto.

Livello di signore dei cieli	DV bonus	Mod. armatura naturale	Mod. For	Speciale
1°-3°	+2	+4	+1	Legame empatico, condividere incantesimi, attacchi naturali migliorati
4°-6°	+4	+6	+2	Velocità di volare migliorata, carica mortale +2d6
7°-9°	+6	+8	+3	Resistenza agli incantesimi, immunità
10°	+8	+10	+4	Talento bonus

Statistiche di base della cavalcatura del signore dei cieli: Vengono utilizzate le statistiche di base di una creatura dello stesso tipo della cavalcatura (vedi la sezione "Esempi di cavalcature del signore dei cieli", sotto), ma vengono apportati i cambiamenti appropriati alle statistiche e agli attributi riassunte nella tabella e di seguito descritte.

DV bonus: Dado Vita extra a 10 facce (d10), ognuno dei quali beneficia del modificatore di Costituzione, come avviene normalmente. I Dadi Vita extra incrementano il bonus di attacco base della creatura, i bonus ai tiri salvezza base e le qualità speciali da creatura celestiale (riduzione del danno, resistenza all'energia e resistenza agli incantesimi). Il bonus di attacco base di una cavalcatura equivale a quello di un guerriero di livello pari ai Dadi Vita della cavalcatura. Una cavalcatura possiede tiri salvezza buoni sulla Tempra e sui Riflessi (viene considerata come un personaggio i cui livelli siano pari ai DV della cavalcatura). La cavalcatura non acquisisce nessuna abilità, talento extra grazie ai suoi dadi vita bonus.

Mod. armatura naturale: Il numero indicato sulla tabella è un miglioramento rispetto al bonus di armatura naturale già esistente della cavalcatura.

Mod. For: Questo valore viene aggiunto al punteggio di Forza della cavalcatura.

Legame empatico (Sop): Un signore dei cieli possiede un legame empatico con la sua cavalcatura entro una distanza di 1,5 km. Il signore dei cieli non può vedere attraverso gli occhi della cavalcatura, ma può comunicare con essa telepaticamente. Grazie al legame empatico, il signore dei cieli possiede lo stesso legame della cavalcatura con un determinato oggetto o luogo, proprio come un maestro e il suo famiglio (vedi "Famigli" nel *Manuale del Giocatore*).

Condividere incantesimi: Il signore dei cieli, a suo piacimento, può decidere di condividere qualsiasi incantesimo (ma non qualsiasi capacità magica) lanciata su se stesso con la sua cavalcatura. La cavalcatura deve trovarsi entro 1,5 metri dal signore dei cieli nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, affinché possa beneficiare dei suoi effetti. Se l'incantesimo o l'effetto ha una durata diversa da quella istantanea, la cavalcatura cessa di beneficiarne se si sposta a più di 1,5 metri e non potrà tornare a beneficiarne nemmeno se fa ritorno al signore dei cieli prima che la durata si esaurisca. Inoltre, il signore dei cieli può lanciare un incantesimo con la dicitura "Incantatore" alla voce bersaglio sulla sua cavalcatura (come incantesimo di contatto a distanza) invece che su se stesso. Un signore dei cieli e la sua cavalcatura possono condividere anche quegli incantesimi che normalmente non avrebbero effetto sulle bestie magiche.

Attacchi naturali migliorati: Il danno inferto da ognuno degli attacchi naturali della cavalcatura aumenta di un grado. Ad esempio, un'aquila gigante dotata di questa capacità tirerebbe 1d8 invece di 1d6 per i danni degli artigli e 1d10 invece di 1d8 per i danni del morso.

Velocità di volare migliorata (Str): La velocità di volare della cavalcatura aumenta di 3 metri.

Carica mortale (Str): La cavalcatura del signore dei cieli infligge 2d6 danni extra se mette a segno un attacco nel corso di una carica.

Resistenza agli incantesimi (Sop): La resistenza agli incantesimi della cavalcatura è pari al livello del personaggio del signore dei cieli +5.

Immunità: La cavalcatura di un signore dei cieli è immune agli effetti di *blocco*, paralisi, *sonno*, charme e compulsione.

Talento bonus: La cavalcatura acquisisce uno dei talenti seguenti come talento bonus, purché sia in grado di soddisfarne i requisiti: Attacco in Volo, Fluttuare, Multiattacco, Virare.

ESEMPI DI CAVALCATURE DEL SIGNORE DEI CIELI

Questi valori sono relativi alle normali creature del tipo appropriato; non includono le modifiche elencate nella tabella soprastante.

Aquila gigante celestiale: GS 4; bestia magica Grande; DV 4d10+4; pf 26; Iniz +3; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 15, contatto 12, colta alla sprovvista 12 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale); Att base +4; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d6+4, artiglio); Att comp +7 in mischia (1d6+4, 2 artigli) e +2 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS punire il male; QS resistenza all'acido 5, resistenza al freddo 5, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità 5, visione crepuscolare, eludere, resistenza agli incantesimi 9; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +3; AL NB o come il signore dei cieli; For 18, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Conoscenze (natura) +2, Osservare +15, Percepire Intenzioni +4, Sopravvivenza +3; Allerta, Attacco in Volo.

Eludere (Str): Se l'aquila gigante viene esposta a un qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un'aquila gigante celestiale può effettuare un normale attacco per infliggere danni extra pari al suo numero di DV contro un nemico malvagio.

Gufo gigante celestiale: GS 4; bestia magica Grande; DV 4d10+4; pf 26; Iniz +3; Vel 3 m, volare 21 m (media); CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 12 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale); Att base +4; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d6+4, artiglio); Att comp +7 in mischia (1d6+4, 2 artigli) e +2 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS punire il male; QS resistenza all'acido 5, resistenza al freddo 5, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità 5, resistenza agli incantesimi 9, visione crepuscolare superiore; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +3; AL NB o come il signore dei cieli; For 18, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Conoscenze (natura) +2, Muoversi Silenziosamente +8 (+16 se in volo), Osservare +10; Allerta, Virare.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un gufo gigante celestiale può effettuare un normale attacco per infliggere danni extra pari al suo numero di DV contro un nemico malvagio.

Visione crepuscolare superiore (Str): Il gufo gigante può vedere cinque volte meglio di un umano in condizioni di scarsa luminosità.

Pegaso celestiale: GS 4; bestia magica Grande; DV 4d10+12; pf 34; Iniz +2; Vel 18 m, volare 36 m (media); CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 12 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale); Att base +4; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d6+4, zoccolo); Att comp +7 in mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +2 in mischia (1d3+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS punire il male; QS resistenza all'acido 5, resistenza al freddo 5, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità 5, visione crepuscolare, olfatto acuto, capacità magiche, resistenza agli incantesimi 9; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +4; AL CB o come il signore dei cieli; For 18, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Diplomazia +3, Osservare +8, Percepire Intenzioni +9; Attacco in Volo, Volontà di Ferro.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un pegaso celestiale può effettuare un normale attacco per infliggere danni extra pari al suo numero di DV contro un nemico malvagio.

Capacità magiche: A volontà, un pegaso può utilizzare *individuazione del bene* e *individuazione del male* entro un raggio di 18 metri, con gli stessi effetti degli incantesimi omonimi lanciati da un incantatore di 5° livello.

livello pari, un signore dei cieli acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se appropriato) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un signore dei cieli, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di signore dei cieli al fine di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Richiamare cavalcatura volante (Sop): Al 1° livello, come azione di round completo, il signore dei cieli può chiamare a sé una cavalcatura volante che lo assista nella sua crociata contro il male. Questa cavalcatura può essere un'aquila gigante celestiale, un gufo gigante celestiale o un pegaso celestiale (vedi il riquadro "Cavalcature del signore dei cieli" per i dettagli). La cavalcatura rimane con il signore dei cieli finché non viene uccisa o congedata. Ha bisogno di mangiare e riposare, e il signore dei cieli è responsabile del suo mantenimento e delle sue necessità.

Chiamare una cavalcatura è un effetto di evocazione (richiamo). Se la cavalcatura muore, il signore dei cieli può far sì che la cavalcatura venga rianimata dalla morte oppure può richiamarne un'altra. Il signore dei cieli può chiamare a sé una cavalcatura sostitutiva solo dopo aver vissuto e meditato in cima a una montagna per una settimana.

Occhi dell'aquila (Str): Un signore dei cieli ha una vista acuta come quella di un'aquila. Quando è in aria, un signore dei cieli ottiene un bonus cognitivo di +4 alle prove di Osservare.

Cavalcare il vento (Str): Al 2° livello, un signore dei cieli diventa un maestro dei venti e può guidare la sua cavalcatura sulle ali dei venti con facilità. Quando un signore dei cieli è in sella a una cavalcatura volante, le sue penalità per gli attacchi a distanza in condizioni ventose vengono ridotte di 2 (nessuna penalità in caso di venti forti, penalità di -2 in caso di venti molto forti). Il signore dei cieli può effettuare attacchi in una bufera, ma con una penalità di -4. In caso di uragani, la penalità per l'attacco a distanza sale a -8. Né il signore dei cieli né la sua cavalcatura subiscono penalità alle prove di Ascoltare nelle bufere o negli uragani.

Sia il signore dei cieli che la sua cavalcatura sono in grado di muoversi normalmente nei venti molto forti e nelle bufere (invece di essere frenate) e gli uragani riducono la velocità di volare della cavalcatura solo della metà.

Una spada della giustizia

Combattere in sella migliorato (Str): Al 3° livello, l'abilità di un signore dei cieli nel combattere in sella migliora, consentendogli di proteggere meglio la sua cavalcatura. Questa capacità funziona come il talento Combattere in Sella, con la differenza che la prova di Cavalcare del signore dei cieli ottiene un bonus di +2. Il bonus diventa di +4 al 5° livello, di +6 al 7° livello e di +8 al 9° livello.

Carica mortale (Str): Al 4° livello, un signore dei cieli infligge 2d6 danni extra se mette a segno un attacco nel corso di una carica. Il signore dei cieli deve trovarsi in sella a una cavalcatura volante per poter infliggere i danni extra.

Affinità alle tempeste (Sop): Al 6° livello, un signore dei cieli ha meno possibilità di perdere il controllo nel corso di una tempesta. Conserva visibilità completa nel corso delle piogge e delle tempeste e non subisce le consuete penalità alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (vedi "Tempo atmosferico" nella *Guida del Dungeon Master*). Questa capacità non è estesa anche alla cavalcatura del signore dei cieli.

***Evoca tempesta* (Mag)**: Al 10° livello, per una volta alla settimana, il signore dei cieli può evocare una tempesta (come descritto a pagina 177 del *Manuale dei Mostri II*). Questa capacità è, sotto ogni altro aspetto, simile all'incantesimo *evoca mostri I*. Viene usato il livello del personaggio del signore dei cieli per determinare il raggio di azione e la durata dell'effetto.

SPADA DELLA GIUSTIZIA

La chiamata a compiere imprese eroiche non preclude necessariamente la scelta della via del combattente. Anche se non sono molti, esistono comunque guerrieri di ogni genere che sostengono la causa del bene, scegliendo di seguire un richiamo più nobile rispetto a quello dei loro simili. Anche tra i paladini, ne esistono alcuni votati alla giustizia e alla purezza al di sopra della norma, considerati dei veri e propri eroi dai loro pari. Queste donne e questi uomini vengono chiamati spade della giustizia.

La classe di prestigio della spada della giustizia è semplicemente un modo per un personaggio orientato verso il combattimento (solitamente un paladino, un guerriero, un ranger, un barbaro, un monaco o perfino un ladro) di acquisire ulteriori talenti eroici al costo di una progressione leggermente più lenta nella sua classe di base. Non è intesa come una carriera da seguire per tutto l'arco vitale, ma soltanto come una deviazione momentanea per consentire al personaggio di concentrarsi, per un breve periodo, sui capisaldi della giustizia. I personaggi incantatori (bardi, chierici, druidi, stregoni e maghi) tendono a scegliere la classe di prestigio del creatore di meraviglie per conseguire lo stesso scopo.

Non esiste alcuna organizzazione a tenere unite le spade della giustizia, anche se spesso vengono incontrate in azione presso le chiese delle divinità buone, gli ordini cavallereschi di allineamento buono e altre organizzazioni esistenti fedeli alle cause virtuose.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare una spada della giustizia, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

TABELLA 5-20: SPADA DELLA GIUSTIZIA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Talento eroico bonus
2°	+2	+3	+0	+3	Talento eroico bonus
3°	+3	+3	+1	+3	Talento eroico bonus

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Uno a scelta tra Cavaliere delle Stelle, Prescelto dai Compagni, Servitore dei Cieli più un altro talento eroico.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della spada della giustizia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della spada della giustizia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le spade della giustizia non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Talento eroico bonus: Ad ogni livello, una spada della giustizia acquisisce un talento eroico bonus. Questi talenti bonus devono essere scelti tra quelli contrassegnati come eroici nel Capitolo 4: "Talenti".

Nota per i multiclasse: I paladini e i monaci legali buoni possono diventare multiclasse acquisendo livelli come spade della giustizia e tornare liberamente alla loro classe originaria senza alcuna penalità o limitazione. Non è necessario che i livelli di spada della giustizia vengano acquisiti consecutivamente.

Un trovatore delle stelle

TROVATORE DELLE STELLE

Con l'eccezione di Gwynharwyf, che tiene in gran conto i suoi campioni barbari, i vari signori e cavalieri della Corte delle Stelle degli eladrin non sostengono un particolare ordine di seguaci. Come gruppo, invece, offrono il loro patronato collettivo ad alcuni bardi mortali concedendo loro la capacità di incanalare la musica celestiale attraverso le loro voci mortali e i loro strumenti. Questi bardi benedetti sono i trovatori delle stelle, musicisti dotati e veri e propri campioni del bene.

Soltanto un personaggio in grado di lanciare spontaneamente incantesimi arcani può diventare un trovatore delle stelle. I bardi sono i più comuni, ma anche alcuni stregoni possono indossare il mantello degli eladrin.

I trovatori delle stelle tendono a girovagare da soli, o come parte di un piccolo gruppo, attraversando il mondo dei mortali in lungo e in largo. Si sforzano di portare la speranza presso i disperati e la libertà presso coloro che sono oppressi dai tiranni. Quando un trovatore ne incontra un altro nel corso dei suoi viaggi, si scambia con lui le storie e le notizie conosciute prima di proseguire lungo il suo cammino. Sono tenuti ad aiutarsi l'un l'altro in caso di bisogno, ma altrimenti è raro che vadano in cerca di contatti prolungati con altri membri del loro ordine.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un trovatore delle stelle, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico buono.

Abilità: Intrattenere 6 gradi.

Talenti: Cavaliere delle Stelle.

Incantesimi: Capacità di lanciare spontaneamente incantesimi arcani di 4° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del trovatore delle stelle (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi, Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del trovatore delle stelle.

Competenza nelle armi e nelle armature: I trovatori delle stelle non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Musica bardica: Un trovatore delle stelle aggiunge il suo livello di classe ai suoi livelli di bardo al fine di determinare la capacità di musica bardica che può usare e la frequenza con cui può usarla. Inoltre, i suoi livelli di trovatore sono cumulativi ai suoi livelli di bardo ai fini di determinare il bonus concesso dalla sua capacità di ispirare coraggio. Un trovatore delle stelle senza livelli di bardo acquisisce le capacità di musica bardica come un bardo del suo livello di classe.

***Individuazione del male* (Mag):** A volontà, con gli stessi effetti dell'incantesimo.

Cacofonia sacra (Sop): Un trovatore delle stelle di 2° livello dotato di 8 o più gradi in Intrattenere può, come effetto aggiuntivo di musica bardica, intonare un canto di note discordanti in grado di ostacolare le creature malvagie. Qualsiasi creatura mal-

Tabella 5-21: Trovatore delle stelle

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Musica bardica, *individuazione del male*	-
2°	+1	+0	+3	+3	Cacofonia sacra, incantesimi celestiali	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+1	+3	+3	*Manto stellare*	-
4°	+3	+1	+4	+4		+1 livello di classe esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Canto di speranza	-
6°	+4	+2	+5	+5	Incantesimi santificati	+1 livello di classe esistente
7°	+5	+2	+5	+5	*Forma eladrin*	-
8°	+6	+2	+6	+6		+1 livello di classe esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Sinfonia celestiale	-
10°	+7	+3	+7	+7	Ascensione celestiale	+1 livello di classe esistente

vagia entro 9 metri dal trovatore deve superare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) al fine di lanciare un incantesimo o usare una capacità magica. Usando le Parole della Creazione con questa capacità, la CD del tiro salvezza diventa di 20 + il livello dell'incantesimo e infligge 8d4 danni non letali al trovatore. La cacofonia sacra è una capacità sonora, di influenza mentale.

Incantesimi celestiali: Una volta raggiunto il 2° livello, un trovatore delle stelle può lanciare incantesimi come se fosse un eladrin. In pratica, il trovatore può lanciare qualsiasi incantesimo descritto nel Capitolo 6 con la componente eladrin o celestiale, purché sia in grado di lanciare l'incantesimo sotto ogni altro aspetto (se appare sulla sua lista di incantesimi, se è di un livello che può lanciare e se ha un punteggio di caratteristica sufficiente per lanciare un incantesimo di quel livello).

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni livello dispari di trovatore delle stelle, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (capacità di musica bardica, capacità del famiglio migliorate e così via). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un trovatore delle stelle, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di trovatore delle stelle ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

***Manto stellare* (Mag):** Al 3° livello, un trovatore delle stelle acquisisce la capacità di usare il *manto stellare*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo (vedi Capitolo 6) per una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello del personaggio.

Canto di speranza (Sop): Un trovatore delle stelle di 5° livello dotato di 11 o più gradi in Intrattenere può, come effetto aggiuntivo di musica bardica, infondere un vigoroso senso di speranza nei suoi alleati. Le creature di allineamento buono entro 9 metri dal trovatore e che sono suoi alleati acquisiscono un bonus morale ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di abilità e di caratteristica e ai danni delle armi, come se fossero sotto l'effetto dell'incantesimo *buone speranze*. Inoltre, le creature influenzate hanno diritto a un nuovo tiro salvezza contro qualsiasi effetto di paura, di disperazione (come quello dell'incantesimo *disperazione opprimente*) o altre simili condizioni di influenza mentale, esclusi *charme su persone, dominare persone* e gli altri incantesimi analoghi. Una creatura influenzata può usare il risultato della prova di Intrattenere del trovatore al posto del suo tiro salvezza, dopo aver effettuato il tiro salvezza, nel caso il risultato della prova di Intrattenere si rivelasse migliore. Usando le Parole della Creazione con questa capacità, il bonus morale diventa di +4 e il trovatore subisce 11d4 danni non letali. Canto di speranza è una capacità sonora, di influenza mentale.

Incantesimi santificati: Un trovatore delle stelle di 6° livello può fare uso degli incantesimi santificati come se facessero parte dei suoi incantesimi conosciuti.

***Forma eladrin* (Mag):** Al 7° livello, un trovatore delle stelle acquisisce la capacità di usare *forma eladrin*, con le stesse capacità dell'incantesimo (vedi Capitolo 6) per una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di classe.

Sinfonia celestiale (Sop): Un trovatore delle stelle di 9° livello dotato di 15 o più gradi in Intrattenere può, come effetto aggiuntivo di musica bardica, creare un effetto analogo a quello dell'incantesimo *parola sacra*. Le creature di allineamento non buono entro 9 metri dal trovatore subiscono gli stessi effetti dell'incantesimo. Il livello dell'incantatore del trovatore è pari al suo livello di classe. Usando le Parole della Creazione con questo effetto, il trovatore ottiene un bonus di +4 alla sua prova di livello dell'incantatore per oltrepassare la resistenza al danno e subisce 15d4 danni non letali. Sinfonia celestiale è un effetto sonoro.

Ascensione celestiale (Str): Al 10° livello, un trovatore delle stelle entra in una sintonia tale con gli eladrin da diventare una creatura magica. Il suo tipo diventa esterno (nativo) e acquisisce riduzione del danno 10/sacrilego. A differenza degli altri esterni, il trovatore può ancora essere riportato in vita.

UCCISORE DI DOMIEL

Gli assassini, naturalmente, sono individui malvagi per via della loro natura e degli atti che commettono: commettere un delitto per denaro è un'azione completamente malvagia. Tuttavia, a volte le abilità tipiche degli assassini sono richieste per conseguire obiettivi più nobili. Gli uccisori di Domiel, sostenuti dal potere dell'arconte Domiel, uno dei celestiali supremi, sono un ordine segreto di spie inafferrabili e (quando se ne presenta la necessità) di assassini fedeli alla causa della legge e del bene. Invece di affidarsi interamente alla loro furtività e all'uso dei veleni, gli uccisori di Domiel utilizzano anche mezzi soprannaturali per eliminare i loro avversari malvagi.

I ladri sono solitamente coloro che diventano uccisori di Domiel. In occasioni molto rare, l'ordine accetta alcuni ex-assassini che si sono pentiti, hanno espiato le loro azioni malvagie e desiderano diventare uccisori. Alcuni uccisori possiedono anche dei livelli di classe come monaci, guerrieri o perfino come paladini. Tra le loro fila compare anche qualche stregone/ladro o chierico/ladro. Gli uccisori di Domiel agiscono in stretta collaborazione con gli altri personaggi legali buoni, ma difficilmente con gli altri uccisori. Ad ogni uccisore viene assegnato un superiore che funge per lui da mentore, da addestratore e da supervisore dei suoi progressi, ma a volte gli incontri tra un uccisore e il suo mentore possono avvenire anche a distanza di mesi l'uno dall'altro. Sono pochi gli uccisori che conoscono più di uno o due altri uccisori, oltre ai loro mentori.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un uccisore di Domiel, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Talenti: Colpo Armato Santificato, Servitore dei Cieli.

Speciale: Attacco furtivo +3d6, capacità di classe di eludere.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'uccisore di Domiel (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'uccisore di Domiel.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli uccisori di Domiel non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi: Un uccisore di Domiel è dotato della capacità di lanciare alcuni incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo da uccisore di Domiel, un uccisore deve possedere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un uccisore di Domiel dotato di Saggezza pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dell'apostolo di pace sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'uccisore di Domiel. Quando l'uccisore di Domiel ottiene 0 incantesimi di un determinato livello (ad esempio 0 incantesimi di 1° livello per un uccisore di 1° livello), l'uccisore ha diritto soltanto agli incantesimi bonus che il suo bonus di Saggezza gli conferisce per quel livello.

La lista degli incantesimi dell' uccisore di Domiel viene riportata di seguito. Un uccisore di Domiel prepara e lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un chierico (anche se un uccisore non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare*).

Tocco di morte (Sop): Un uccisore di Domiel può uccidere un avversario vivente malvagio con un semplice tocco. Per farlo, deve superare un attacco di contatto in mischia contro il bersaglio. Se vi riesce, tira 1d6 per ogni suo livello come uccisore. Se il totale è pari o superiore ai punti ferita attualmente posseduti dall'avversario, l'avversario muore. Questo è un effetto di morte, e non ha alcun effetto sulle creature non malvagie.

Un uccisore di Domiel può usare questa capacità più volte, man mano che avanza di livello, come indicato nella Tabella 5-22.

***Individuazione del male* (Mag):** A volontà, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo.

Attacco furtivo: Se un uccisore di Domiel riesce a colpire un avversario quando questi non è in grado di difendersi in modo efficace dal suo attacco, può colpire un punto vitale e infliggere danni aggiuntivi. In pratica, ogni volta in cui al bersaglio dell'uccisore di Domiel viene negato il suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), il colpo dell'uccisore di Domiel infligge 1d6 danni aggiuntivi al 1° livello e ulteriori 1d6 danni per ogni due livelli successivi (al 3°, al 5°, al 7° e al 9°). Se l'uccisore di Domiel riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questo danno extra non viene moltiplicato.

Per colpire un punto vitale sono necessarie precisione e penetrazione, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri.

Utilizzando un manganello o un colpo senz'armi, un uccisore di Domiel può effettuare un attacco furtivo che infligga danni debilitanti invece di danni letali. Non può utilizzare un'arma che infligga danni normali per infliggere danni debilitanti in un attacco furtivo, nemmeno con la consueta penalità di -4, dal momento che l'arma in questione deve essere utilizzata in modo ottimale per effettuare un attacco furtivo.

Un uccisore di Domiel può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili: i non morti, i costrutti, le melme e le creature incorporee non dispongono

Un uccisore di Domiel

TABELLA 5-22: UCCISORE DI DOMIEL

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+0	Tocco di morte 1 volta al giorno, *individuazione del male*, attacco furtivo +1d6	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	Grazia divina	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6	1	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+1	Tocco di morte 2 volte al giorno	1	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6	1	1	0	-
6°	+4	+2	+5	+2	Eludere migliorato	1	1	1	-
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +4d6	2	1	1	0
8°	+6	+2	+6	+2	Tocco di morte 3 volte al giorno	2	1	1	1
9°	+6	+3	+6	+3	Attacco furtivo +5d6	2	2	1	1
10°	+7	+3	+7	+3	Tocco di morte 4 volte al giorno	2	2	2	1

di punti vitali da poter attaccare. Per lo stesso motivo, qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. L'uccisore di Domiel deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale e deve poter raggiungere tale punto. Un uccisore di Domiel non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce gli arti di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Se un uccisore di Domiel ottiene un bonus di attacco furtivo da altre fonti (come ad esempio da eventuali livelli di ladro), il danno extra è cumulativo.

Grazia divina (Sop): Un uccisore di Domiel di 2° livello ottiene un bonus pari al suo bonus di Carisma a tutti i tiri salvezza.

Eludere migliorato (Str): Al 6° livello, un uccisore di Domiel non subisce alcun danno se supera un tiro salvezza contro un attacco che concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare, e subisce soltanto metà danni se non supera il tiro salvezza.

Lista di incantesimi dell'uccisore di Domiel

Gli uccisori di Domiel scelgono i loro incantesimi dalla lista sottostante:

1° livello: *benedire un'arma, camuffare se stesso, favore divino, foschia occultante, movimenti del ragno, suono fantasma, visione del paradiso*, visione della morte.*

2° livello: *alterare se stesso, oscurità, passare senza tracce, riposo inviolato.*

3° livello: *anti-individuazione, dissimulare, invisibilità, oscurità profonda, parlare con i morti, vista benedetta*.*

4° livello: *interdizione alla morte, invisibilità superiore, libertà di movimento, porta dimensionale, spada della coscienza*, spada sacra.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

VASSALLO DI BAHAMUT

Molti degli emissari e dei campioni di Bahamut sono possenti e fedeli draghi metallici. Di tanto in tanto, tuttavia, Bahamut scopre un campione non draconico la cui adorazione dei draghi metallici è incrollabile e il cui odio verso i draghi malvagi eguaglia quello dei più puri draghi d'oro: una forza al servizio del bene talmente salda che Bahamut decide di concedere a questo campione un posto nella sua corte.

Un vassallo di Bahamut è un devoto campione non draconico al servizio del Re dei Draghi. I vassalli di Bahamut sono solitamente dei paladini, sebbene anche i guerrieri, i ranger e i barbari possano diventare dei vassalli. La via per diventare un vassallo di Bahamut spesso inizia con l'incarico di compiere un'impresa per conto di un drago buono, dopo di che il personaggio viene posto al servizio dei draghi buoni per un periodo di tempo. Se il campione adora Bahamut e dimostra il suo valore sconfiggendo un drago rosso in combattimento, Bahamut invia il suo avatar o un altro emissario ad offrire al personaggio la possibilità di diventare un vassallo. Se il personaggio rifiuta, Bahamut non considera il rifiuto un'offesa e concede al personaggio tempo in abbondanza per ripensarci.

I vassalli di Bahamut spesso lavorano assieme agli altri personaggi eroici, specialmente nei gruppi che si oppongono ai draghi malvagi e agli altri servitori di Tiamat, la regina dei draghi malvagi. Un vassallo di Bahamut è disposto anche a collaborare con i personaggi neutrali per prendere parte a missioni contro i draghi malvagi, anche se potrebbe trattarli con una certa sufficienza a causa della loro mancanza di convinzioni. La sola occasione in cui un vassallo di Bahamut sarebbe disposto a collaborare con dei personaggi malvagi potrebbe essere un tentativo di infiltrazione presso di loro al fine di sconfiggere un drago malvagio o uno degli agenti di Tiamat.

Dal momento che i vassalli di Tiamat sono pochi, è assai improbabile che due di loro arrivino ad incontrarsi faccia a faccia.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un vassallo di Bahamut, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Artigianato (fabbricare armature) 5 gradi, Diplomazia 5 gradi.

Talenti: Voto di Obbedienza, Voto Sacro.

Speciale: Il personaggio deve avere sconfitto da solo un drago rosso di età adolescente (o più anziano).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del vassallo di Bahamut (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (fabbricare armature) (Int), Artigianato (fabbricare armi) (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (nobilità e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag) e Raggirare (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del vassallo di Bahamut.

Competenza nelle armi e nelle armature: I vassalli di Bahamut hanno competenza in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e in tutti gli scudi (tranne gli studi torre).

Aura imperiosa (Str): I draghi buoni sono istintivamente ben disposti nei confronti di un vassallo di Bahamut, mentre i draghi malvagi sono intimoriti dalla sua presenza. Il vassallo di Bahamut ottiene un bonus pari al suo livello di classe a tutte le prove di abilità basate sul Carisma ed effettuate contro i draghi e tutte le creature del tipo dei draghi (come ad esempio le viverne).

Armatura di platino: Un vassallo di Bahamut ottiene la capacità di creare una corazza di scaglie di platino. Il vassallo usa le scaglie di un drago rosso adolescente (o più vecchio) e vi lavora per un periodo pari a 2 giorni per livello del personaggio. Nel corso di questo periodo, il vassallo non deve impegnarsi in nessun'altra attività oltre mangiare e dormire. Alla fine di questo periodo, le scaglie del drago rosso si trasformano in scaglie di platino scintillante. La corazza di scaglie perfetta, una volta completata, pesa 12,5 kg e conferisce un bonus di armatura +8. Le altre proprietà dell'armatura sono le stesse di un giaco di maglia perfetto (bonus massimo di Des +4, penalità di armatura alla prova -1, 20% di possibilità di fallimento degli incantesimi arcani, nessuna riduzione della velocità).

Soltanto il vassallo di Bahamut può indossare l'armatura di platino, che si corrode e si trasforma in polvere se indossata da un'altra creatura. Il vassallo può sostituire un'armatura perduta usando le scaglie di un altro drago rosso adolescente (o più anziano) come sopra indicato, ma non può mai creare più di un'armatura simile alla volta.

L'armatura di platino del vassallo può essere potenziata usando i normali talenti di creazione oggetto.

Sensi del drago (Str): A partire dal 2° livello, un vassallo di Bahamut è in grado di vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce crepuscolare e il doppio rispetto a un umano in condizioni di luce normale. Acquisisce inoltre scurovisione nel raggio di 36 metri.

Tesoro condiviso: Al 2°, 5° e 8° livello, un vassallo di Bahamut riceve un piccolo cumulo di monete come ricompensa per il suo fedele servizio. La ricompensa appare magicamente davanti al vassallo: un mucchio di monete di platino provenienti direttamente dalle sale del tesoro celestiale di Bahamut.

Il numero di monete di platino è pari a 100 x il livello del personaggio del vassallo di Bahamut. Il vassallo può spendere questo denaro come meglio crede, purché la spesa sia destinata a una causa buona o giusta. Se il denaro viene speso per motivi frivoli o avventatamente, Bahamut invia un suo rappresentante fedele (solitamente un drago d'oro in forma alternativa) ad esigere un rimborso. Usare il denaro per migliorare il proprio equipaggiamento non viene considerato né frivolo né avventato.

Incantesimi: Un vassallo di Bahamut è dotato della capacità di lanciare alcuni incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo da vassallo di Bahamut, il vassallo deve possedere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un emissario dotato di Saggezza pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del vassallo di Bahamut sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del vassallo. Quando il vassallo di Bahamut ottiene 0 incantesimi di un determinato livello (ad esempio 0 incantesimi di 1° livello per un vassallo di 2° livello), il vassallo ha diritto soltanto agli incantesimi bonus che il suo bonus di Saggezza gli conferisce per quell'incantesimo.

La lista degli incantesimi del vassallo di Bahamut viene riportata di seguito. Un vassallo di Bahamut prepara e lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un chierico (anche se un vassallo non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare*).

Talento bonus: Al 3° livello, e poi di nuovo al 6° e al 9° livello, un vassallo di Bahamut acquisisce un talento bonus. Il talento deve essere scelto dalla lista sottostante e il vassallo deve soddisfare i prerequisiti richiesti dal talento: Alone di Luce*, Arma Focalizzata, Arma Santificata*, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Dono della Fede*, Dono della Grazia*, Giusta Ira*, Incalzare, Incalzare Potenziato, Mani di Guaritore*, Negoziatore, Nemesi*, Oltrepassare Migliorato, Persuasivo, Punizione Eroica*, Radiosità Sacra*, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

Rovina dei draghi (Sop): Quei draghi malvagi che colpiscono il vassallo di Bahamut o vengono da lui colpiti subiscono ferite particolarmente dolorose. Al 4° livello, un vassallo infligge +2d6 danni ad ogni attacco in mischia andato a segno contro una creatura malvagia del tipo dei draghi. Inoltre, se una di queste creature colpisce il vassallo con un'arma naturale o un'arma da mischia, la creatura subisce 1d6 danni. In entrambi i casi, la metà dei danni è un risucchio permanente di punti ferita. Soltanto un incantesimo *desiderio* o *miracolo* possono ripristinare i punti ferita permanente risucchiati dalla capacità di rovina dei draghi di un vassallo.

Al 7° livello, il vassallo infligge +3d6 danni ai draghi malvagi e se un drago colpisce il vassallo, il drago subisce 1d6 danni. Anche in questo caso, metà del danno è un risucchio permanente. Al 10° livello, il danno sale rispettivamente a +4d6 e 2d6.

Un vassallo di Bahamut

Illus. di J. Jarvis

Lista di incantesimi del vassallo di Bahamut

Il vassallo di Bahamut sceglie i suoi incantesimi dalla lista sottostante:

1° livello: *benedire un'arma, benedizione, contrastare elementi, favore divino, luce della lanterna**, *protezione dal male, scudo della fede.*

2° livello: *allineamento imperscrutabile, allineare arma, camuffare se stesso, forza del toro, resistenza dell'orso, resistere all'energia, scudo su altri.*

3° livello: *cerchio magico contro il male, luce incandescente, protezione dall'energia, rinfrescare**, *rivela bugie.*

4° livello: *dissolvi il male, divinazione, linguaggi, potere divino, spada sacra.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

TABELLA 5-23: VASSALLO DI BAHAMUT

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Aura imperiosa, armatura di platino	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Sensi del drago, tesoro condiviso	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Talento bonus	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Rovina dei draghi (+2d6/1d6)	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Tesoro condiviso	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+2	Talento bonus	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+2	Rovina dei draghi (+3d6/1d6)	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	Tesoro condiviso	2	2	1	1
9°	+9	+6	+3	+3	Talento bonus	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Rovina dei draghi (+4d6/2d6)	2	2	2	1

Illus. di D. Kovacs

agia bianca, poteri sacri, radiosità celestiale: sotto ogni punto di vista, la magia del bene è potente quanto quella impiegata dalle forze del male, anche se spesso si tratta di una forma di magia più sottile.

INCANTESIMI BUONI

Non sono molti gli incantesimi del *Manuale del Giocatore* caratterizzati dal descrittore del bene, ma questo libro ne introduce molti. Un incantesimo può essere contrassegnato dal descrittore del bene per uno o più dei seguenti motivi.

- Gli incantesimi buoni si appellano alle divinità o alle energie buone.
- Gli incantesimi buoni evocano o migliorano i celestiali o altre creature buone.
- Gli incantesimi buoni prevedono un sacrificio personale al fine di aiutare gli altri.
- Gli incantesimi buoni infondono speranza, gioia o emozioni positive analoghe, o alleviano le sofferenze.

CHE COS'È IL BENE?

Lanciare un incantesimo di guarigione è una buona azione? Di solito sì. Allevia le sofferenze di un'altra creatura, va a sostegno della vita e del benessere di un altro individuo. Gli incantesimi di guarigione, tuttavia, non sono contrassegnati dal descrittore del bene, in quanto la loro rilevanza morale dipende in gran parte dalle circostanze. Guarire una guardia nera affinché possa continuare a combattere contro un gruppo di avventurieri buoni non è di certo una buona azione. Come molti altri incantesimi, gli incantesimi di guarigione possono essere usati sia per scopi benevoli che per scopi malvagi, e quindi non sono intrinsecamente buoni.

Come variante, i seguenti incantesimi del *Manuale del Giocatore* vengono considerati contrassegnati dal descrittore del bene: *buone speranze* e *scudo su altri.*

MAGIA SANTIFICATA

Coloro che sono decisi a dedicarsi senza riserve alla causa del bene possono attingere a un grande potere, sotto forma della magia santificata. Questi incantesimi richiedono all'incantatore un grande sacrificio in cambio di un risultato assai potente.

Gli incantatori preparano gli incantesimi santificati proprio come gli incantesimi regolari, e quegli incantatori che non preparano i loro incantesimi (tra cui gli stregoni e i bardi) non possono utilizzarli, se non attraverso una pergamena. I personaggi malvagi non possono utilizzare nessun incantesimo santificato, nemmeno quelli lanciati da un oggetto magico.

Un incantesimo santificato non dispone di alcuna componente materiale (eventuali eccezioni vengono specificate). L'incantesimo trae invece potere dal sacrificio che l'incantatore offre in forma di danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica o, più raramente, altre rinunce maggiori (un livello o addirittura la vita stessa dell'incantatore). Il sacrificio viene effettuato quando la durata dell'incantesimo si esaurisce. (Nessun incantesimo santificato ha durata permanente).

Se un incantesimo santificato viene racchiuso in una pozione, una pergamena, una bacchetta o un altro oggetto magico, è colui che usa l'oggetto a dover effettuare il sacrificio, e non il creatore. (Il creatore paga comunque il costo

in PE e in mo per la creazione dell'oggetto). Questo sacrificio, specificato nel testo descrittivo dell'incantesimo, deve essere effettuato ogni volta che l'oggetto magico viene utilizzato.

Gli incantesimi santificati non appartengono a nessuna classe del personaggio. Intrinsecamente, non sono né incantesimi arcani, né divini. Un incantatore divino lancia l'incantesimo santificato come incantesimo divino, mentre un incantatore arcano lo lancia come incantesimo arcano.

Anche se sia i maghi che i druidi, i ranger e i paladini possono preparare incantesimi santificati, i chierici godono di un vantaggio speciale: possono lanciare spontaneamente qualsiasi incantesimo santificato, proprio come possono lanciare un incantesimo *curare*.

LISTE DEGLI INCANTESIMI

Questa sezione inizia con una lista di incantesimi santificati, disponibili per qualsiasi classe di incantatore che prepari i suoi incantesimi invece di lanciarli spontaneamente. Di seguito vengono riportate le liste dei nuovi incantesimi per le classi del bardo, chierico, druido, paladino, ranger, mago e stregone. L'effetto di ogni incantesimo viene qui brevemente riassunto, mentre tutti i dettagli vengono inclusi nella descrizione degli incantesimi che segue.

Una M o una F alla fine del nome di un incantesimo nella lista degli incantesimi sta ad indicare rispettivamente un incantesimo con una componente materiale o un focus che non è normalmente incluso in una borsa per componenti di incantesimi. Una E indica un incantesimo con una componente in PE che l'incantatore deve pagare.

INCANTESIMI SANTIFICATI

Incantesimi santificati di 1° livello

Abiurazione — **Fortuna del crepuscolo:** Il bersaglio ottiene un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza.

Divinazione — **Ispirazione divina:** Il bersaglio ottiene un bonus sacro di +3 ai tiri per colpire contro le creature malvagie.

Incantesimi santificati di 2° livello

Abiurazione — **Armatura luminosa:** Una luce scintillante avvolge il bersaglio e gli conferisce un bonus di armatura +5, dissolve l'oscurità magica e impone una penalità di -4 agli attacchi in mischia dell'avversario.

Invocazione — **Esplosione radiosa di Ayailla:** Le creature malvagie rimangono accecate per 1 round e subiscono 1d6 danni per ogni 2 livelli.

Incantesimi santificati di 3° livello

Abiurazione — **Risolutezza di Phieran:** Bonus sacro di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore del male.

Divinazione — **Sentiero degli eroi:** L'incantatore ottiene un consiglio divino da parte di un potere superiore.

Spia telepatica: L'incantatore ascolta le comunicazioni telepatiche tra le creature.

Invocazione — **Emanazione luminosa:** Una superficie riflettente emana una luce intensa che acceca le creature malvagie.

Martello della giustizia: Infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore o 1d8 danni per livello dell'incantatore se il bersaglio è malvagio.

Trasmutazione — **Aspetto celestiale:** Il bersaglio acquisisce una tra quattro proprietà celestiali: braccio-spada dell'arconte spada, occhi del firre, corna del cervidal o ali del deva.

Incantesimi santificati di 4° livello

Abiurazione — **Armatura luminosa superiore:** Una luce scintillante attorno al bersaglio gli conferisce un bonus di armatura +8, dissolve l'oscurità magica e impone una penalità di -4 agli attacchi in mischia dell'avversario.

Manto solare: Emette luce come un incantesimo *luce diurna*; il bersaglio acquisisce riduzione del danno 5/-; scarica su un avversario 5 danni ogni volta che il bersaglio subisce danni in mischia.

Invocazione — **Spruzzo di diamante**M**:** Abbaglia le creature malvagie per 2d6 round e infligge 1d6 danni per livello (fino a un massimo di 10d6) alle creature malvagie.

Incantesimi santificati di 5° livello

Ammaliamento — **Inquisizione:** Costringe il bersaglio a rivelare informazioni veritiere.

Invocazione — **Cortina di luce:** Una cortina di luce infligge 2d4 danni alle creature malvagie entro 3 metri e 1d4 danni a quelle entro 6 metri. Le creature malvagie che attraversano la cortina subiscono 2d6 danni +1 danno per livello.

Necromanzia — **Malvagi infermi:** La presenza dell'incantatore rende inferme le creature malvagie.

Incantesimi santificati di 6° livello

Abiurazione — **Veste eroica:** Il portatore ottiene un bonus sacro di +1 alla CA per ogni cinque livelli dell'incantatore, riduzione del danno 10/male, RI 5 + livello dell'incantatore e immunità ai danni a Cos e ai risucchi di Cos.

Evocazione — **Destriero valoroso:** Richiama un pegaso o un unicorno, che serve l'incantatore per un periodo che può andare fino a 1 anno.

Invocazione — **Tempesta di schegge:** Le creature malvagie rimangono accecate per 1 round, gli esterni malvagi e i non morti subiscono anche 1d6 danni per livello.

Incantesimi santificati di 7° livello

Evocazione — **Urlo di Ysgard:** Richiama 2d4 bariaur difensori di Ysgard.

Invocazione — **Catene stritolanti**F**:** La creatura rimane intralciata, non è in grado di muoversi e subisce 3d6 danni non letali per round.

Pioggia di brace: Una pioggia di fuoco divino infligge 10d6 danni per round alle creature malvagie.

Necromanzia — **Fuoco della fenice**F**:** Le creature malvagie subiscono 2d6 danni per livello dell'incantatore, ma l'incantatore si immola tra le fiamme.

Trasmutazione — **Incanalare celestiale:** L'incantatore invita un celestiale (fino a 12 DV) a occupare il suo corpo.

Incantesimi santificati di 8° livello

Evocazione — **Nube del drago:** Richiama uno spirito elementale che assume l'aspetto di una nube a forma di drago.

Trasmutazione — **Ripristinare il tesoro dell'anima:** Ripristina un oggetto magico distrutto dall'incantesimo *tesoro perduto dell'anima*.

Incantesimi santificati di 9° livello

Evocazione	**Armageddon:** Richiama dei potenti esterni malvagi che combattono al fianco dell'incantatore.
Invocazione	**Furia eroica:** Tutte le creature nel raggio di 12 m subiscono danni pari a 50 + i pf attuali dell'incantatore, l'incantatore muore.
Necromanzia	**Santificare i perversi**[F]: Intrappola una creatura malvagia all'interno di un diamante per un anno, poi la libera come creatura santificata.
Trasmutazione	**Incanalare celestiale superiore:** Funziona come *incanalare celestiale*, ma con un massimo di 24 DV.

INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi di 1° livello da bardo

Raggio di speranza: Il soggetto ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Incantesimi di 2° livello da bardo

Inno di Faerinaal: Un numero di creature pari a una per livello non subisce attacchi di opportunità.

Sollievo: Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità.

Incantesimi di 3° livello da bardo

Rinfrescare: Cura le creature di tutti i danni non letali.

Urlo di guerra: Le creature entro un cono di 9 m diventano tremanti per 1d4 round.

Incantesimi di 4° livello da bardo

Bellezza accecante: L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano.

Mira ispirata: Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza.

Pagliuzze dolorose: Crea una nube di luci scintillanti (1 cubo con spigolo di 3 m per livello) che frastorna le creature.

Incantesimi di 5° livello da bardo

Blocco telepatico: Blocca tutte le comunicazioni telepatiche nel raggio di 24 m.

Incantesimi di 6° livello da bardo

Estasi empirea: Il bersaglio è immune al dolore e agli effetti di influenza mentale e subisce metà danni dagli attacchi in mischia e a distanza; -4 alle prove di abilità.

Tromba del paradiso[F]: Uno squillo musicale paralizza gli avversari.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi di 1° livello da chierico

Luce della lanterna: Un attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni.

Occhi dell'avoral: Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare.

Raggio di speranza: Il soggetto ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Visione del paradiso: Una creatura malvagia rimane frastornata per 1 round.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Carezza di Lastai[M]: Intense sensazioni di bene lasciano il soggetto malvagio tremante, spaventato, nauseato o scosso

Lenire dolore: Rimuove gli effetti duraturi del dolore.

Rimuovi dipendenza: Cura il bersaglio dalla dipendenza da una droga.

Sollievo: Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità.

Stufato di Estanna[F]: Evoca uno stufato che cura 1d6+1 danni per porzione.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Afflizione: Contamina il soggetto con l'afflizione scelta.

Conforto del cuore: Rimuove gli effetti di paura, disperazione, confusione, demenza e alcuni effetti di influenza mentale; ripristina 2d4 danni temporanei alla Saggezza.

Energizzare pozione[M]: Trasforma una pozione in una granata che infligge danni da energia in un'esplosione del raggio di 3 m.

Mira ispirata: Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza.

Rimuovi nausea: Cura un personaggio infermo o nauseato.

Rinfrescare: Cura le creature di tutti i danni non letali.

Vista benedetta: Le aure malvagie diventano visibili all'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da chierico

Luminosità celestiale: Gli oggetti emanano una luce brillante nel raggio di 36 m, danneggiando i non morti e gli esterni malvagi.

Rimuovi affaticamento: Rimuove gli effetti dell'affaticamento come se fossero passate 8 ore di riposo.

Sangue del martire: L'incantatore guarisce un bersaglio a distanza e subisce un ammontare analogo di danni.

Sostentare[M]: I soggetti non hanno bisogno di mangiare o di bere per 6 ore per livello.

Spada della coscienza: Una creatura malvagia confessa i crimini commessi e subisce danni alla Saggezza.

Status superiore: Funziona come *status*, ma può lanciare alcuni incantesimi attraverso il legame.

Stelle di Arvandor: Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna.

Incantesimi di 5° livello da chierico

Blocco telepatico: Blocca tutte le comunicazioni telepatiche nel raggio di 24 m.

Convertire bacchetta: Trasforma una bacchetta magica in una bacchetta di guarigione (dura 1 minuto per livello).

Corona di fiamma: Un'aura brucia gli esterni, i non morti e i folletti malvagi infliggendo 2d6 danni per round.

Gemme dell'interdizione[M]: Crea alcune gemme che racchiudono energia curativa che circondano il bersaglio e sprigionano il loro potere curativo a comando.

Guardiano sacro: L'incantatore conosce lo status del soggetto e può teletrrasportarsi da lui o scrutarlo senza errore.

Guarigione energetica: Il bersaglio è immune a un tipo di energia e guarisce del 10% del danno da energia che sarebbe stato inferto.

Ragnatela danzante[M]: Filamenti di energia infliggono 1d6 danni non letali per livello e intralciano le creature malvagie per 1d6 round.

Risata di Chaav: Le creature buone ottengono +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura, più un numero di pf pari a 1d8 +1 per livello (fino a un massimo di +20). Le creature malvagie subiscono -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura.

Incantesimi di 6° livello da chierico

Aureola di vendetta: Qualsiasi creatura che uccida il soggetto dell'incantesimo subisce danni pari a 1d6 per livello.

Cadavere sicuro: Intrappola un cadavere all'interno di un simbolo sacro.

Corona di lucentezza[M]: Una luce sacra acceca o abbaglia gli avversari, respinge le creature sensibili alla luce e danneggia i non morti.

Richiamare servitori fedeli: Evoca 1d4 arconti lanterna, coure eladrin o musteval guardinal.

Sangue celestiale[M]: Conferisce resistenza all'energia +4 ai tiri salvezza contro il veleno e una riduzione del danno 10/male.

Spostamento rapido: L'incantatore può usare la sua capacità magica di *teletrasporto* o *teletrasporto superiore* come azione gratuita 1 volta per round per livello.

Tocco adamantino: L'arma acquisisce le capacità di un'arma in adamantio.

Incantesimi di 7º livello da chierico

Bastione del bene: Funziona come *globo di invulnerabilità inferiore* e un *cerchio magico contro il male* di forza doppia.

Giusta punizione: Infligge danni pari a 1d6 per livello (1d8 per livello contro i non morti malvagi) entro 6 metri e acceca gli avversari malvagi per 1d4 round.

Giusto sguardo: L'attacco con lo sguardo dell'incantatore uccide le creature malvagie con meno di 5 DV e incute *paura* nelle altre.

Scudo degli arconti: Uno scudo protettivo dissipa gli attacchi magici a bersaglio e conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti e le aree magiche.

Tomba di luce[M]: Intrappola e danneggia le creature extraplanari malvagie.

Tromba del paradiso[F]: Uno squillo musicale paralizza gli avversari.

Incantesimi di 8º livello da chierico

Creatura assiomatica[M E]: Trasforma una creatura in creatura assiomatica.

Giudizio finale: Le creature malvagie vengono uccise sul colpo e inviate sui Piani Inferiori.

Propagazione di cordialità[M]: Calma le creature ostili in un raggio di 3 m per livello.

Incantesimi di 9º livello da chierico

Euforia sublime: I bersagli diventano immuni al dolore e agli effetti di influenza mentale e subiscono metà danni dagli attacchi in mischia e a distanza.

Fine delle sofferenze: Qualsiasi attacco effettuato entro 24 m dall'incantatore fa sì che l'aggressore subisca danni letali o non letali pari a 1d6 per livello dell'incantatore (max 20d6).

DOMINI DEI CHIERICI

I nuovi domini qui presentati usano alcuni degli incantesimi descritti in questo libro e molti degli incantesimi del *Manuale del Giocatore*. Le divinità menzionate comprendono vari celestiali supremi. Normalmente questi celestiali non conferiscono incantesimi, ma possono fungere da patroni per un chierico del relativo dominio, a prescindere che quel chierico adori una divinità specifica o meno.

I domini della Comunità e della Gloria sono stati un tempo presentati come domini di prestigio in *Difensori della Fede*. Vengono qui presentati come domini standard, in alcuni casi alterati nell'interesse di un miglior equilibrio di gioco.

DOMINIO DEGLI ARALDI

Divinità: Barachiel.

Potere concesso: Intimidire diventa un'abilità di classe. L'incantatore ottiene un bonus sacro di +4 alle prove di Diplomazia e di Intimidire.

Incantesimi del dominio degli araldi

1. **Comprensione dei linguaggi**: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
2. **Estasiare**: Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.
3. **Linguaggi**: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
4. **Inviare**: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.
5. **Comando superiore**: Come *commando*, ma influenza un soggetto per livello.
6. **Sogno**: Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.
7. **Aspetto della divinità**: Funziona come *aspetto inferiore*, ma l'incantatore acquisisce le qualità dei celestiali.
8. **Corona di gloria**[M]: Un'aura maestosa avvolge l'incantatore.
9. **Aspetto della divinità superiore**: Funziona come *aspetto inferiore*, ma l'incantatore acquisisce le ali, punteggi di caratteristica potenziati e varie immunità e resistenze.

DOMINIO CELESTIALE

Divinità: Domiel, Pistis Sophia.

Potere concesso: L'incantatore ottiene la capacità soprannaturale di punire il male una volta al giorno. Aggiunge un bonus di +4 al proprio tiro per colpire in mischia e il suo livello di chierico ai danni. Deve dichiarare di voler punire il male prima di effettuare l'attacco e il tentativo va sprecato se il bersaglio non è malvagio.

Incantesimi del dominio celestiale

1. **Visione del paradiso**: Una creatura malvagia rimane frastornata per 1 round.
2. **Consacrare**[M]: Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti.
3. **Vista benedetta**: Le aure malvagie diventano visibili all'incantatore.
4. **Alleato planare inferiore**[E]: Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV.
5. **Fulmine celeste**: Una folgore luminosa infligge 3d6 danni su un bersaglio per ogni due livelli dell'incantatore.
6. **Richiamare servitori fedeli**: Evoca 1d4 arconti lanterna, coure eladrin o musteval guardinal.
7. **Tempesta di fulmini celesti**: Una serie di folgori luminose infligge 5d6 danni su un bersaglio per ogni due livelli dell'incantatore.
8. **Aura sacra**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.
9. **Portale**[E]: Collega due piani per viaggiare o evocare creature.

DOMINIO DELLA COLLERA

Divinità: Kharash.

Potere concesso: Per una volta al giorno, l'incantatore può effettuare un attacco di opportunità gratuito contro qualsiasi avversario che infligga danni in mischia contro di lui. Questa capacità non gli consente di sferrare più di un attacco di opportunità in un round.

Incantesimi del dominio della collera

1. **Devastazione**: Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
2. **Energizzare pozione**[M]: Trasforma una pozione in una granata che infligge danni da energia in un'esplosione del raggio di 3 m.
3. **Afflizione**: Contamina il soggetto con l'afflizione scelta.
4. **Scudo radioso**: Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da elettricità; l'incantatore è protetto dall'elettricità.

5. **Giusto potere:** La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.
6. **Aureola di vendetta:** Qualsiasi creatura che uccida il soggetto dell'incantesimo subisce danni pari a 1d6 per livello.
7. **Giusta punizione:** Infligge danni pari a 1d6 per livello (1d8 per livello contro i non morti malvagi) entro 6 metri e acceca gli avversari malvagi per 1d4 round.
8. **Giudizio finale:** Le creature malvagie vengono uccise sul colpo e inviate sui Piani Inferiori.
9. **Tempesta di vendetta:** Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

DOMINIO DELLA COMUNITÀ

Divinità: Estanna.

Potere concesso: L'incantatore usa *calmare emozioni* come capacità magica una volta al giorno. Ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi del dominio della comunità

1. **Benedizione:** Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.
2. **Status:** Esamina la condizione e la posizione degli alleati.
3. **Preghiera:** Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1.
4. **Status superiore:** Funziona come *status*, ma può lanciare alcuni incantesimi attraverso il legame.
5. **Legame telepatico di Rary:** Il collegamento permette agli alleati di comunicare.
6. **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
7. **Rifugio**[M]**:** Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
8. **Simpatia**[M]**:** L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.
9. **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma su più soggetti.

DOMINIO DEI FOLLETTI

Divinità: Valarian.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti (come ad esempio le driadi, le ninfe e gli spiritelli).

Incantesimi del dominio dei folletti

1. **Luminescenza:** Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella *sfocatura*, occultamenti e simili.
2. **Charme su persone:** Rende una persona amichevole.
3. **Mira ispirata:** Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza.
4. **Bellezza accecante:** L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano.
5. **Traslazione arborea:** L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante.
6. **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
7. **Querciaviva:** Una quercia diventa un treant guardiano.
8. **Bellezza ultraterrena:** Funziona come *bellezza accecante*, ma le creature che non superano il tiro salvezza muoiono.
9. **Evoca alleato naturale IV:** Richiama una creatura che combatte.

DOMINIO DELLA GIOIA

Divinità: Chaav.

Potere concesso: L'incantatore ottiene un bonus sacro di +4 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi del dominio della gioia

1. **Visione del paradiso:** Una creatura malvagia rimane frastornata per 1 round.
2. **Sollievo:** Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità.
3. **Gioia distillata**[F]**:** Crea l'ambrosia.
4. **Buone speranze:** I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
5. **Risata di Chaav:** Le creature buone ottengono +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura, più un numero di pf pari a 1d8 +1 per livello (fino a un massimo di +20). Le creature malvagie subiscono -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura.
6. **Eroismo superiore:** Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei
7. **Manto stellare**[M]**:** Un manto di stelle distrugge le armi non magiche che lo toccano e consente al portatore un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per ridurre i danni delle armi magiche della metà.
8. **Simpatia**[M]**:** L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.
9. **Danza irresistibile di Otto:** Costringe il soggetto a danzare.

DOMINIO DELLA GLORIA

Divinità: Ayailla.

Potere concesso: L'incantatore scaccia non morti con un bonus di +2 alle prove di scacciare e +1d6 ai danni dello scacciare.

Incantesimi del dominio della gloria

1. **Distruggere non morti:** Infligge 1d6 danni a un non morto.
2. **Veste gloriosa:** Il portatore ottiene un bonus sacro di +1 alla CA per ogni cinque livelli dell'incantatore e una riduzione del danno 5/male.
3. **Luce incandescente:** Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti.
4. **Luminosità celestiale:** Gli oggetti emanano una luce brillante nel raggio di 36 m, danneggiando i non morti e gli esterni malvagi.
5. **Corona di fiamma:** Un'aura brucia gli esterni, i non morti e i folletti malvagi infliggendo 2d6 danni per round.
6. **Fulmine di gloria:** Un raggio infligge 5d8 danni (vari effetti su altri tipi di creature).
7. **Bagliore solare:** Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni.
8. **Corona di gloria**[M]**:** Un'aura maestosa avvolge l'incantatore.
9. **Gloria accecante**[M]**:** Luce del raggio di 30 m per livello che acceca le creature malvagie.

DOMINIO DEL PIACERE

Divinità: Lastai.

Potere concesso: L'incantatore è immune a qualsiasi effetto che infligga danni o risucchio al Carisma.

Incantesimi del dominio del piacere

1. **Rimuovi paura:** Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli.
2. **Carezza di Lastai**[M]**:** Intense sensazioni di bene lasciano il soggetto malvagio tremante, spaventato, nauseato o scosso
3. **Conforto del cuore:** Rimuove gli effetti di paura, disperazione, confusione, demenza e alcuni effetti di influenza mentale; ripristina 2d4 danni temporanei alla Saggezza.
4. **Rimuovi affaticamento:** Rimuove gli effetti dell'affaticamento come se fossero passate 8 ore di riposo.
5. **Splendore dell'aquila di massa:** Come *splendore dell'aquila*, ma influenza un soggetto per livello.

6. **Sangue celestiale**[M]: Conferisce resistenza all'energia +4 ai tiri salvezza contro il veleno e una riduzione del danno 10/male.
7. **Estasi empirea**: Il bersaglio è immune al dolore e agli effetti di influenza mentale e subisce metà danni dagli attacchi in mischia e a distanza; -4 alle prove di abilità.
8. **Propagazione di cordialità**[M]: Calma le creature ostili in un raggio di 3 m per livello.
9. **Euforia sublime**: I bersagli diventano immuni al dolore e agli effetti di influenza mentale e subiscono metà danni dagli attacchi in mischia e a distanza.

DOMINIO DEL VIGORE

Divinità: Phieran.

Potere concesso: L'incantatore sviluppa una resistenza considerevole, indicata dalla capacità soprannaturale di acquisire un bonus di potenziamento alla Costituzione pari alla metà del proprio livello. Attivare il potere è un'azione gratuita, il potere dura 1 minuto e può essere utilizzato una volta al giorno.

Incantesimi del dominio del vigore

1. **Contrastare elementi**: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
2. **Resistenza dell'orso**: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
3. **Rinfrescare**: Cura le creature di tutti i danni non letali.
4. **Sostentare**[M]: I soggetti non hanno bisogno di mangiare o di bere per 6 ore per livello.
5. **Pelle di pietra**[M]: Ignora 10 danni per ogni attacco.
6. **Resistenza dell'orso di massa**: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza un soggetto per livello.
7. **Globo di invulnerabilità**: Come *globo di invulnerabilità inferiore*, più effetti di incantesimi di 4° livello.
8. **Riflettere incantesimo**: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
9. **Corpo di ferro**: Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi di 1° livello da druido

Artigli argentati: Gli attacchi naturali di una creatura vengono considerati come se sferrati con armi argentate.

Occhi dell'avoral: Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare.

Incantesimi di 2° livello da druido

Rimuovi dipendenza: Cura il bersaglio dalla dipendenza da una droga.

Stufato di Estanna[F]: Evoca uno stufato che cura 1d6+1 danni per porzione.

Incantesimi di 3° livello da druido

Afflizione: Contamina il soggetto con l'afflizione scelta.

Energizzare pozione[M]: Trasforma una pozione in una granata che infligge danni da energia in un'esplosione del raggio di 3 m.

Incantesimi di 4° livello da druido

Bellezza accecante: L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano.

Stelle di Arvandor: Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna.

Incantesimi di 5° livello da druido

Guarigione energetica: Il bersaglio è immune a un tipo di energia e guarisce del 10% del danno da energia che sarebbe stato inferto.

Lancia di Valarian: Trasforma le armi normali in una *lancia argentata+1* (+3 contro le bestie magiche, che subiscono +2d6 danni).

Ragnatela danzante[M]: Filamenti di energia infliggono 1d6 danni non letali per livello e intralciano le creature malvagie per 1d6 round.

Incantesimi di 6° livello da druido

Tocco adamantino: L'arma acquisisce le capacità di un'arma in adamantio.

Incantesimi di 7° livello da druido

Pioggia di rose[M]: Una pioggia di rose cade dal cielo; le creature malvagie subiscono 1d4 danni alla Sag per round e rimangono inferme.

Incantesimi di 8° livello da druido

Bellezza ultraterrena: Funziona come *bellezza accecante*, ma le creature che non superano il tiro salvezza muoiono.

Ruggito del leonal Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non buoni e infligge 2d6 danni sonori.

Incantesimi di 9° livello da druido

Pioggia di tulipani neri[M]: Una pioggia di tulipani neri cade dal cielo; le creature malvagie subiscono 5d6 danni per round e rimangono nauseate.

INCANTESIMI DA MAGO/STREGONE

Incantesimi di 1° livello da mago/stregone

Invocazione — **Luce della lanterna**: Un attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni.

Trasmutazione — **Occhi dell'avoral**: Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare.

Incantesimi di 2° livello da mago/stregone

Ammaliamento — **Giogo della pietà**: Il bersaglio infligge danni non letali.

Trasmutazione — **Energizzare pozione**[M]: Trasforma una pozione in una granata che infligge danni da energia in un'esplosione del raggio di 3 m.

Incantesimi di 3° livello da mago/stregone

Ammaliamento — **Pagliuzze dolorose**: Crea una nube di luci scintillanti (1 cubo con spigolo di 3 m per livello) che frastorna le creature.

Sollievo: Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità.

Urlo di guerra: Le creature entro un cono di 9 m diventano tremanti per 1d4 round.

Invocazione — **Stelle di Arvandor**: Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna.

Necromanzia — **Tocco di guarigione**: L'incantatore subisce fino a 1d6 danni per ogni due livelli e guarisce il bersaglio di quell'ammontare.

Trasmutazione — **Gioia distillata**[F]: Crea l'ambrosia.

Incantesimi di 4° livello da mago/stregone

Evocazione — **Nebbia radiosa**: Funziona come *nebbia solida*, ma abbaglia o acceca le creature al suo interno.

Invocazione — **Luminosità celestiale**: Gli oggetti emanano una luce brillante nel raggio di 36 m, danneggiando i non morti e gli esterni malvagi.

Ragnatela danzante[M]: Filamenti di energia infliggono 1d6 danni non letali per livello e intralciano le creature malvagie per 1d6 round.

	Scudo radioso: Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da elettricità; l'incantatore è protetto dall'elettricità.
Necromanzia	**Afflizione**: Contamina il soggetto con l'afflizione scelta.
Trasmutazione	**Evocazione perfetta**: Crea un'area entro la quale è possibile evocare solo creature buone.

Incantesimi di 5° livello da mago/stregone

Abiurazione	**Arma svanente**: Il tocco dell'arma dissolve le creature evocate o parzialmente reali.
	Blocco telepatico: Blocca tutte le comunicazioni telepatiche nel raggio di 24 m.
Evocazione	**Richiamare servitori fedeli**: Evoca 1d4 arconti lanterna, coure eladrin o musteval guardinal.
Invocazione	**Esplosione di smeraldo**[M]: Esplosione del raggio di 6 m che frastorna le creature neutrali per 1 round e stordisce le creature malvagie per 1d4 round.
Trasmutazione	**Tocco adamantino**: L'arma acquisisce le capacità di un'arma in adamantio.

Incantesimi di 6° livello da mago/stregone

Abiurazione	**Manto stellare**[M]: Un manto di stelle distrugge le armi non magiche che lo toccano e consente al portatore un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per ridurre i danni delle armi magiche della metà.
Ammaliamento	**Riflessi del peccato**: Le creature malvagie attaccano le altre creature malvagie.
Trasmutazione	**Spostamento rapido**: L'incantatore può usare la sua capacità magica di *teletrasporto* o *teletrasporto superiore* come azione gratuita 1 volta per round per livello.

Incantesimi di 7° livello da mago/stregone

Invocazione	**Sarcofago d'ambra**[M]: Il bersaglio è intrappolato in stasi all'interno dell'ambra.
Necromanzia	**Giusto sguardo**: L'attacco con lo sguardo dell'incantatore uccide le creature malvagie con meno di 5 DV e incute *paura* nelle altre.
Trasmutazione	**Forma eladrin**: L'incantatore diventa un globo incorporeo.
	Tomba di luce[M]: Intrappola e danneggia le creature extraplanari malvagie.

Incantesimi di 8° livello da mago/stregone

Necromanzia	**Giudizio finale**: Le creature malvagie vengono uccise sul colpo e inviate sui Piani Inferiori.
Trasmutazione	**Creatura assiomatica**[M E]: Trasforma una creatura in creatura assiomatica.

Incantesimi di 9° livello da mago/stregone

Evocazione	**Gloria accecante**[M]: Luce del raggio di 30 m per livello che acceca le creature malvagie.

INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi di 1° livello da paladino

Arma argentata: Trasforma un'arma in arma argentata.

Assecondare il vento: Il bersaglio acquisisce l'equivalente del talento Resistenza Fisica per 1 ora per livello.

Luce della lanterna: Un attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni.

Sacrificio divino: Si sacrificano i punti ferita per avere un bonus ai danni.

Incantesimi di 2° livello da paladino

Momento di purezza: Il bersaglio effettua immediatamente un nuovo tiro salvezza per resistere a un incantesimo o a un effetto di influenza mentale.

Richiamare cavalcatura: L'incantatore richiama la sua cavalcatura speciale, anche se l'ha già fatto in quel giorno.

Stufato di Estanna[F]: Evoca uno stufato che cura 1d6+1 danni per porzione.

Incantesimi di 3° livello da paladino

Legame mentale: L'incantatore e la cavalcatura ottengono un bonus di fiancheggiamento +4 quando attaccano ai fianchi lo stesso avversario; la cavalcatura ottiene dei bonus ai tiri per colpire.

Punire gli eretici: L'incantatore ottiene un bonus sacro di +2 ai tiri per colpire e infligge danni extra con la sua capacità di punire il male se usata contro una creatura malvagia in grado di lanciare incantesimi divini.

Vista benedetta: Le aure malvagie diventano visibili all'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da paladino

Aspetto della divinità inferiore: La forma dell'incantatore diventa più simile a quella della sua divinità.

Cavalcatura alata: La cavalcatura dell'incantatore sviluppa un paio di ali e ottiene una velocità di volare di 18 m (buona).

Gloria del martire[F]: Funziona come *scudo su altri*, ma su soggetti multipli.

Rifugio sacro: Il bersaglio acquisisce un bonus sacro di +2 alla CA e conserva il bonus di Des alla CA se colto alla sprovvista; può guarire il bersaglio usando l'imposizione delle mani a distanza.

Sangue del martire: L'incantatore guarisce un bersaglio a distanza e subisce un ammontare analogo di danni.

Spada della coscienza: Una creatura malvagia confessa i crimini commessi e subisce danni alla Saggezza.

INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi di 1° livello da ranger

Artigli argentati: Gli attacchi naturali di una creatura vengono considerati come se sferrati con armi argentate.

Occhi dell'avoral: Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare.

Incantesimi di 2° livello da ranger

Arma argentata: Trasforma un'arma in arma argentata.

Incantesimi di 3° livello da ranger

Mira ispirata: Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza.

Incantesimi di 4° livello da ranger

Bellezza accecante: L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano.

Lancia di Valarian: Trasforma le armi normali in una *lancia argentata+1* (+3 contro le bestie magiche, che subiscono +2d6 danni).

Stelle di Arvandor: Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna.

I nuovi incantesimi descritti in questo libro sono incantesimi buoni, incantesimi santificati o incantesimi che riguardano direttamente altri argomenti di questo libro (come ad esempio gli esorcismi). Gli incantesimi vengono presentati in ordine alfabetico in base al nome.

Componenti: Oltre alle normali componenti descritte nel *Manuale del Giocatore*, alcuni degli incantesimi qui descritti fanno uso delle seguenti componenti speciali.

Astinenza: L'incantatore deve essersi astenuto dal consumare il piacere specificato (che può essere cibo, alcol, sesso, il lancio o la ricezione di alcuni incantesimi) per l'ammontare di tempo specificato prima di lanciare l'incantesimo.

Arconte: L'incantatore deve essere dotato del sottotipo arconte per poter lanciare questo incantesimo.

Celestiale: L'incantatore deve essere un esterno dotato del sottotipo buono per poter lanciare questo incantesimo.

Eladrin: L'incantatore deve essere dotato del sottotipo eladrin per poter lanciare questo incantesimo.

Guardinal: L'incantatore deve essere dotato del sottotipo guardinal per poter lanciare questo incantesimo.

Locazione: L'incantatore deve trovarsi in un luogo particolare (solitamente un luogo dedicato al bene) per poter lanciare questo incantesimo.

Sacrificio: L'incantatore deve sacrificare la propria energia fisica o mentale nel modo indicato per poter lanciare l'incantesimo santificato in questione.

Afflizione

Necromanzia [Bene]
Livello: Chierico 3, Collera 3, druido 3, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura malvagia toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto contrae un'afflizione selezionata dalla lista sottostante, che lo colpisce immediatamente (senza nessun periodo di incubazione). L'afflizione infligge danni soltanto alle creature malvagie. Ogni creatura malvagia subisce un danno pari a quello elencato più il suo bonus di Carisma. Un elementale malvagio o un non morto malvagio subiscono 1 danno extra, mentre un esterno malvagio o un chierico di una divinità malvagia subiscono 2 danni extra. La CD elencata è relativa ai tiri salvezza successivi (si usa la normale CD dell'*afflizione* per il tiro salvezza iniziale).

Afflizione	CD	Danni*
Decadenza depravata	18	1d4 For
Torpore eterno	14	1d6 Des
Desiderio ardente	15	1d3 Cos
Passione bruciante	17	1d4 Int
Coscienza sporca	16	1d4 Sag
Orgoglio vano	20	1d6 Car

*Vedi Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico" per ulteriori informazioni sulle afflizioni.

Arma argentata

Trasmutazione
Livello: Paladino 1, ranger 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un'arma o un proiettile toccato
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (oggetto, innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto, innocuo)

Questo incantesimo trasforma un'unica arma o un proiettile tenuto in mano dall'incantatore in un'arma argentata. L'arma può essere magica, perfetta, o non magica, ma deve essere tenuta in mano quando l'incantesimo viene lanciato. L'incantatore non può lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come ad esempio un colpo senz'armi (a tale scopo, vedi *artigli argentati*).

L'incantesimo non può essere lanciato su più di un'arma o su molteplici proiettili.

Se l'arma soggetta all'incantesimo è fatta di un altro materiale speciale (ferro freddo o adamantio, ad esempio), per la durata dell'incantesimo perderà i benefici del suo materiale originale speciale.

Arma argentata può essere reso permanente attraverso l'incantesimo *permanenza*.

Arma svanente

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo avvolge un'arma in un debole bagliore azzurro. Oltre a infliggere danni normalmente, l'arma dissolve a contatto qualsiasi creatura evocata o qualsiasi creatura parzialmente reale generata da un incantesimo di evocazione (convocazione) o illusione (ombra). Per farlo, è necessario superare una prova di dissolvere (1d20 + il livello dell'incantatore) contro una CD pari a 11 + il livello dell'incantatore che ha evocato o creato la creatura. Se l'*arma svanente* è un'arma a distanza, l'effetto dell'incantesimo viene impartito alle munizioni lanciate dall'arma.

Anche una creatura evocata o parzialmente reale spinta con l'inganno a toccare l'*arma svanente* viene dissolta.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature richiamate.

Armageddon

Evocazione (Convocazione) [Bene]
Livello: Santificato 9
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: 2 o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore apre un portale verso uno dei piani esterni di allineamento buono e chiama a sé dei celestiali che lo aiutano a combattere contro le più spaventose forze del male.

L'incantesimo richiede un determinato periodo di tempo per compiersi. Nel primo round arrivano 2d4 avoral. Due round dopo, arriva un ghaele eleadrin che si unisce alla lotta. Due round dopo arriva un deva astrale. Una volta che queste creature compaiono, si mettono al servizio dell'incantatore per la durata dell'incantesimo. La durata dell'incantesimo ha inizio nel momento in cui appare il primo celestiale. Alla fine della durata dell'incantesimo, tutti i celestiali convocati scompaiono assieme.

I celestiali seguono le indicazioni dell'incantatore soltanto se questi è di allineamento buono e se sono presenti degli avversari malvagi da combattere. Dopo il loro arrivo, i celestiali obbediscono esplicitamente all'incantatore e non lo attaccano mai, nemmeno se qualcun altro riesce ad assumere il controllo su di essi. L'incantatore non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo sui celestiali. Può congedarli uno a uno singolarmente o in gruppo, in qualsiasi momento.

Sacrificio: 1 livello del personaggio.

Armatura luminosa

Abiurazione
Livello: Santificato 2
Componenti: Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura buona toccata
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo, uno dei preferiti dagli eladrin che giungono sul Piano Materiale, avvolge il bersaglio in un'aura di luce. L'*armatura luminosa* ha l'aspetto di un'armatura completa risplendente, ma non ha alcun peso e non limita il movimento o la mobilità in alcun modo. Oltre a impartire i benefici di una corazza di piastre (bonus di armatura +5 alla CA), l'*armatura luminosa* non impone alcuna restrizione massima alla Destrezza, nessuna penalità di armatura alla prova e nessuna possibilità di fallimento degli incantesimi arcani.

L'*armatura luminosa* emana una luce equivalente a quella di un incantesimo *luce diurna* e contrasta gli incantesimi di *oscurità* di livello pari o inferiore al 2° con i quali entra in contatto. Inoltre, la luminosità dell'*armatura* fa sì che gli avversari subiscano una penalità di -4 agli attacchi in mischia effettuati contro il bersaglio. Questa penalità è cumulativa alla penalità per colpire imposta alle creature sensibili alla luce intensa (come ad esempio gli elfi scuri).

Sacrificio: 1d2 danni alla Forza.

Armatura luminosa superiore

Abiurazione
Livello: Santificato 4

Questo incantesimo funziona come *armatura luminosa*, ma impartisce i benefici di un'armatura completa (bonus di armatura +8 alla CA).

Sacrificio: 1d3 danni alla Forza.

Armageddon evoca la collera dei cieli.

Artigli argentati

Trasmutazione
Livello: Druido 1, ranger 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo consente al bersaglio di considerare tutti i suoi attacchi naturali come se fossero sferrati con armi argentate. L'incantesimo influenza gli attacchi da schianto, con i pugni, con gli artigli o con qualsiasi altra arma naturale posseduta dalla creatura bersaglio. L'incantesimo, tuttavia, non cambia i danni inferti da un colpo senz'armi da non letali a letali.

Artigli argentati può essere reso permanente attraverso l'incantesimo *permanenza*.

Aspetto celestiale

Trasmutazione [Bene]
Livello: Santificato 3
Componenti: V, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo) (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il bersaglio può assumere uno tra alcuni tratti dei celestiali, scelti dalla lista seguente. Come azione gratuita, il bersaglio può scegliere un tratto celestiale differente, ma non può mai cambiare il tratto in questione per più di una volta nel corso di un round.

Braccio-spada dell'arconte spada: Una delle braccia del bersaglio si trasforma in una lama che funziona

come una *spada lunga infuocata+1* o una *spada lunga sacra* (a scelta dell'incantatore). L'incantatore può anche scegliere di creare una versione in forma di spada corta al posto della normale lama della lunghezza di una spada lunga. Il bersaglio non può impugnare nulla con quel braccio e il braccio-spada non può essere disarmato o spezzato.

Occhi del firre: Gli occhi del bersaglio si riempiono di fiamme rosse. Una volta per round, come azione standard, il bersaglio può infliggere 2d6 danni da fuoco su una qualsiasi creatura o oggetto entro un raggio di 18 metri, semplicemente fissandolo (non è richiesto alcun tiro per colpire).

Corna del cervidal: Corna simili a quelle di un ariete spuntano dalla testa del bersaglio. Il bersaglio può caricare un avversario usando queste corna micidiali. Oltre ai normali rischi e benefici di una carica, questa tattica consente alla creatura di effettuare un unico attacco da incornata che infligge 1d8 danni più una volta e mezzo il modificatore di Forza del bersaglio. Qualsiasi creatura evocata o richiamata che venga colpita dalle corna viene congedata immediatamente.

Ali del deva astrale: Due ali angeliche spuntano dalla schiena del bersaglio, consentendogli di volare a una velocità di 30 metri (buona).

Anche se questi attributi cambiano l'aspetto del bersaglio, gli altri celestiali non lo considereranno una creatura celestiale (a meno che il bersaglio non lo sia effettivamente). Se la creatura cerca di camuffarsi da celestiale, si consulta il *Manuale del Giocatore* per la CD appropriata della prova.

Sacrificio: 1d3 danni alla Forza.

Aspetto della divinità

Trasmutazione [Bene]
Livello: Apostolo di pace 6, Araldi 7, arcanista eroico 6

Questo incantesimo funziona come *aspetto della divinità inferiore*, ma l'incantatore assume tutte le qualità di una creatura celestiale (vedi *Manuale di Mostri* per tutti i dettagli):

- Acquisisce la capacità di punire il male per una volta al giorno. Aggiunge il suo bonus di Carisma al tiro per colpire e il suo livello del personaggio al tiro dei danni contro un avversario malvagio.
- Acquisisce scurovisione 18 m.
- Acquisisce resistenza 20 all'acido, al freddo e all'elettricità.
- Acquisisce riduzione del danno 10/magia
- Acquisisce resistenza agli incantesimi 25.

Il tipo di creatura dell'incantatore non cambia (non diventa un esterno).

Braccio-spada dell'arconte spada.

Illus. di T. Baxa

Aspetto della divinità inferiore

Trasmutazione [Bene]
Livello: Apostolo di pace 4, arcanista eroico 4, paladino 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, il suo corpo si trasforma in una forma simile a quella della sua divinità (in modo molto vago, naturalmente). L'incantatore acquisisce un bonus di potenziamento +4 al suo punteggio di Carisma. Acquisisce inoltre resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità 10.

Aspetto della divinità superiore

Trasmutazione [Bene]
Livello: Apostolo di pace 9, Araldi 9, arcanista eroico 9

Questo incantesimo funziona come *aspetto della divinità inferiore*, ma l'incantatore assume tutte le qualità di una creatura celestiale (vedi *Manuale di Mostri* per tutti i dettagli). L'incantatore non acquisisce le capacità magiche di queste creature.

Il tipo di creatura cambia in esterno per la durata dell'incantesimo. A differenza degli altri esterni, l'incantatore può essere riportato in vita, se dovesse essere ucciso in questa forma.

L'incantatore viene sottoposto alle seguenti trasformazioni:

- Sviluppa ali piumate che gli consentono di volare al doppio della sua velocità normale (manovrabilità buona).
- Acquisisce armatura naturale +1, o la sua armatura naturale già esistente aumenta di +1.
- Acquisisce visione crepuscolare.
- Acquisisce immunità all'acido, al freddo, alle malattie e all'elettricità.
- Acquisisce un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
- Acquisisce i seguenti bonus di potenziamento ai suoi punteggi di caratteristica: +4 For, +2 Des, +4 Cos, +2 Int, +4 Sag, +4 Car.

Assecondare il vento

Trasmutazione
Livello: Paladino 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio può effettuare attività stancanti prolungate come se fosse dotato del talento Resistenza Fisica.

Aureola di vendetta

Abiurazione [Bene]
Livello: Chierico 6, Collera 6
Componenti: V, S, FD, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura di allineamento buono (vedi testo)

Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno oppure Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

Un'aureola di energia luminosa appare sopra la testa di una creatura e rimane così posizionata finché l'incantesimo non si esaurisce o la creatura non muore (scendendo a -10 pf). Se si verifica quest'ultima ipotesi, l'aureola emette una folgore di energia divina che infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20d6) all'uccisore del bersaglio. La creatura soggetta all'attacco può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per cercare di dimezzare i danni. Dopo aver scaricato la sua energia, l'*aureola di vendetta* scompare e l'incantesimo ha termine.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi dal bere alcol per la settimana precedente al lancio dell'incantesimo.

Bastione del bene

Abiurazione [Bene]
Livello: Apostolo di pace 7, chierico 7
Componenti: V, S, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Area: Emanazione sferica del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un alone di luce avvolge l'incantatore, proteggendo sia lui che coloro che si trovano attorno a lui dagli effetti magici e dagli attacchi delle creature malvagie. L'aura respinge tutti gli effetti magici di livello pari o inferiore al 3°, esattamente come farebbe un *globo di invulnerabilità inferiore*. Inoltre, l'alone protegge le creature al suo interno con gli stessi effetti di un *cerchio magico contro il male* di forza raddoppiata. Le creature protette acquisiscono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro gli attacchi delle creature malvagie, e ricevono anche protezione dalle possessioni, dal controllo mentale e dal contatto fisico con eventuali creature evocate o convocate.

Componente di astinenza: L'incantatore deve osservare il digiuno per 24 ore prima di lanciare questo incantesimo.

Bellezza accecante

Trasmutazione [Bene]
Livello: Bardo 4, druido 4, Folletti 4, protetta di Valarian 4, ranger 4
Componenti: V, S, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore acquisisce la bellezza fisica di una ninfa, assieme ad alcune peculiarità soprannaturali. Tutti gli umanoidi entro 18 metri che lo guardano direttamente devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarranno accecati permanentemente con gli stessi effetti dell'incantesimo *cecità*. Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può sopprimere o riattivare questo effetto con un'azione gratuita, rimanendo sempre sorprendentemente attraente.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi da qualsiasi rapporto sessuale per una settimana prima di lanciare l'incantesimo.

Bellezza ultraterrena

Trasmutazione [Bene]
Livello: Druido 8, Folletti 8

Questo incantesimo funziona come *bellezza accecante*, ma in qualsiasi momento, entro la durata dell'incantesimo, l'incantatore può evocare un effetto aggiuntivo come azione gratuita. Quando lo desidera, qualsiasi creatura che si trovi a meno di 9 metri da lui e che lo stia guardando direttamente dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti morirà.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi da qualsiasi rapporto sessuale per un mese prima di lanciare questo incantesimo.

Blocco telepatico

Abiurazione
Livello: Bardo 5, chierico 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione del raggio di 24 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo blocca ogni forma di comunicazione telepatica all'interno dell'area, rendendo impossibile le forme di conversazione telepatica. L'incantesimo può essere lanciato su un punto dello spazio, ma l'effetto è stazionario. L'incantesimo può essere centrato su una creatura o un oggetto mobile, nel qual caso l'effetto viene emanato dalla creatura o dall'oggetto e si sposta assieme a lui.

Cadavere sicuro

Necromanzia
Livello: Chierico 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Conserva il cadavere di una creatura nel simbolo sacro dell'incantatore
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma il simbolo sacro dell'incantatore in un ricettacolo magico in grado di contenere il cadavere di una creatura. Il cadavere deve trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo, nel qual caso viene trasformato in pura energia divina. L'energia viene poi attirata all'interno del simbolo sacro e il cadavere viene collocato in stasi (con gli stessi effetti dell'incantesimo *riposo inviolato*) per la durata dell'incantesimo.

L'incantatore può liberare il cadavere dal simbolo sacro semplicemente interrompendo l'incantesimo. Se l'incantesimo ha termine o viene interrotto o se il simbolo sacro viene distrutto, il cadavere contenuto si materializza in un'area adiacente all'attuale o all'ultima locazione del simbolo sacro.

Carezza di Lastai

Ammaliamento (Compulsione) [Bene, Influenza mentale]
Livello: Chierico 2, Piacere 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una conosciuta creatura malvagia toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il lieve tocco dell'incantatore infonde nel bersaglio un'intensa sensazione di amore e compassione in grado di innervosire e debilitare le creature malvagie. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto in mischia per poter influenzare un bersaglio non consenziente. Non ha alcun effetto se l'incantatore non è a conoscenza se la creatura sia malvagia o meno.

Una creatura malvagia toccata dall'incantesimo deve far fronte alle sensazioni piacevoli evocate dall'incantesimo. Si usa la tabella seguente all'inizio del turno della creatura ad ogni round per determinare le condizioni del soggetto in quel turno.

d4	Condizione
1	Tremante
2	Spaventata
3	Nauseata
4	Scossa

Invece di utilizzare la tabella soprastante, l'incantatore può decidere di lasciare la creatura scossa per la durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Un seme di pesca.

Catene stritolanti

Invocazione [Bene]
Livello: Santificato 7
Componenti: V, S, F, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore si appella ai poteri celestiali per legare una creatura con delle catene vibranti di luce scintillante. La creatura viene intralciata e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 alla sua Destrezza effettiva. Inoltre, le catene vengono ancorate all'oggetto immobile più vicino (solitamente il pavimento), impedendo alla creatura vincolata di muoversi. Se una creatura intralciata tenta di lanciare un incantesimo, deve superare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo), altrimenti perderà l'incantesimo.

Le *catene* stritolano automaticamente la creatura vincolata infliggendo 3d6 danni non letali per round, a meno che l'incantatore (come azione gratuita) non comandi alle catene di non infliggere danni in quel determinato round.

Le *catene stritolanti* hanno CA 20, 5 pf per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 100 pf) e una riduzione del danno 10/magia. Sono immuni agli attacchi basati sull'energia, ai danni non letali e a tutti gli incantesimi, fatta eccezione per *dissolvi magie* e altri effetti simili. Non sono soggette ai colpi critici. Metà dei danni inferti alle catene (arrotondati per difetto) vengono trasferiti al bersaglio.

Superando una prova di Forza con CD 32, le *catene* vengono spezzate e l'incantesimo ha termine. Una creatura intralciata può anche tentare di scappare (è necessario 1 minuto) superando una prova di Artista della Fuga con CD 40.

Focus: Una piccola catena d'argento (10 mo).

Sacrificio: Risucchio di 1d2 punti di Forza.

Cavalcatura alata

Trasmutazione
Livello: Paladino 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Cavalcatura speciale toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa spuntare sulla schiena della cavalcatura dell'incantatore due gigantesche ali bianche piumate. Le ali conferiscono alla cavalcatura una velocità di volare di 18 metri, con manovrabilità buona. La cavalcatura viene normalmente rallentata dal peso trasportato, dalla bardatura indossata e dai vari fattori ambientali.

Conforto del cuore

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chierico 3, Piacere 3, protetta di Valarian 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Conforto del cuore cura le ferite emotive di un soggetto proprio come l'incantesimo *guarigione* pone rimedio a quelle fisiche. I soggetti vengono curati da qualsiasi effetto di paura o disperazione (come quelli dell'incantesimo *disperazione opprimente*) o altri effetti analoghi di influenza mentale, fatta eccezione per gli effetti di charme e compulsione (come ad esempio *charme su persone, dominare persone* e altri incantesimi analoghi). L'incantesimo rimuove anche eventuali effetti residui psicologici della tortura (compreso l'incremento di efficacia degli strumenti di tortura, descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*). È in grado di curare la confusione e la demenza e ripristina 2d4 danni alla Saggezza (ma non i danni permanenti alla Saggezza), e lascia i bersagli in una sensazione fresca e riposata.

Convertire bacchetta

Trasmutazione
Livello: Chierico 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: La bacchetta toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma temporaneamente una bacchetta magica di qualsiasi tipo in una bacchetta curativa con lo stesso numero di cariche rimanenti. Alla fine della durata dell'incantesimo, l'effetto originario della bacchetta viene ripristinato e quelle eventuali cariche che sono state consumate rimangono consumate. Il livello dell'incantesimo della bacchetta determina la potenza dello strumento curativo in cui la bacchetta si trasforma:

Livello dell'incantesimo	Nuovo tipo di bacchetta
1°	*Bacchetta di cura ferite leggere*
2°	*Bacchetta di cura ferite moderate*
3°	*Bacchetta di cura ferite gravi*
4°	*Bacchetta di cura ferite critiche*

Ad esempio, un chierico di 10° livello può trasformare una *bacchetta del fulmine* (un incantesimo di 3° livello) in una *bacchetta di cura ferite gravi* per 10 minuti.

Corona di fiamma

Invocazione [Bene]
Livello: Arcanista eroico 5, chierico 5, Gloria 5
Componenti: V, Arconte
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore diventa un fascio di luce incandescente alimentato dai poteri del bene, bruciando tutti gli esterni malvagi, i non morti malvagi e i folletti malvagi entro 3 metri da sé. Le creature così influenzate subiscono 2d6 danni per round.

Corona di gloria

Invocazione [Bene]
Livello: Araldi 8, Gloria 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 3 m per livello
Area: Emanazione del raggio di 3 m per livello centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde temporaneamente un'aura di autorevolezza ce-

lestiale attorno all'incantatore, che incute timore in tutte le creature inferiori che contemplano la sua terribile perfezione e rettitudine. Le creature con meno di 8 livelli o Dadi Vita smettono di fare qualsiasi cosa stessero facendo e si mettono a guardare l'incantatore. Quando l'incantatore parla, le sue parole hanno l'effetto di un incantesimo *suggestione* e coloro che lo ascoltano lo comprendono telepaticamente, anche se non capiscono il suo linguaggio.

Le creature che superano il loro tiro salvezza non rimangono abbacinate dall'incantatore e continuano ad agire normalmente. Le creature con 8 o più DV sono immuni agli effetti dell'incantesimo.

Componente materiale: Un opale del valore di almeno 200 mo che l'incantatore deve portare su di sé. L'opale si frantuma non appena l'incantesimo viene completato. (Se viene frantumato prematuramente, l'incantesimo ha termine).

Questo incantesimo è comparso per la prima volta in *Difensori della Fede*.

Corona di lucentezza

Invocazione [Bene, Luce]
Livello: Chierico 6
Componenti: V, S, M, Arconte
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 6 m
Area: Emanazione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una corona di luce dorata e fiammeggiante compare attorno alla testa dell'incantatore. Le creature che entrano in combattimento in mischia contro l'incantatore devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti vengono accecate per 1d4 round. Le creature che superano il tiro salvezza e le creature che guariscono dalla cecità rimangono comunque frastornate fintanto che restano in combattimento con l'incantatore.

Le creature sensibili alla luce e le creature vulnerabili alla luce del sole (come ad esempio i vampiri) devono superare un tiro salvezza sulla Volontà se si trovano all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo. Quelle creature che non superano il loro tiro salvezza devono uscire dall'area. I non morti all'interno dell'area subiscono 1d6 danni ad ogni round in cui rimangono nell'area.

Componente materiale: Un opale del valore di almeno 100 mo da portare con sé per tutta la durata dell'incantesimo. L'opale si frantuma non appena completato l'incantesimo e l'incantesimo ha termine prematuramente se l'opale viene frantumato per qualsiasi motivo.

Cortina di luce

Invocazione [Luce]
Livello: Santificato 5
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Cortina di luce la cui area è pari a un quadrato del lato di 1,5 m per livello
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Una cortina verticale e immobile di energia luminosa si materializza. Questa barriera non può attraversare spazi occupati da eventuali creature e oggetti, ma può aggirarli.

Un lato della cortina, a scelta dell'incantatore, emana lampi di luce che infliggono 2d4 danni alle creature malvagie nel raggio di 3 metri e 1d4 danni alle creature malvagie oltre i 3 metri ma entro i 6 metri. La cortina infligge questi danni quando appare e all'inizio del turno dell'incantatore ad ogni round. Inoltre, la cortina infligge 2d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +20) a qualsiasi creatura malvagia che la attraversi. Il contatto con la cortina infligge danni raddoppiati alle creature non morte.

Una *cortina di luce* può essere resa permanente grazie a un incantesimo *permanenza*. Una *cortina di luce* permanente che viene distrutta diventa inattiva per 10 minuti e poi si ricostituisce. Una *cortina di luce* contrasta qualsiasi incantesimo di oscurità magica di livello pari o inferiore al 5° con cui entra in contatto. Qualsiasi incantesimo di oscurità magica di livello pari o superiore al 5° contrasta *cortina di luce*.

La *cortina di luce* è impervia a tutti gli attacchi fisici e a tutti gli incantesimi tranne *campo anti-magia, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi magie* e *dissolvi magie superiore*.

Sacrificio: 1d4 danni alla Forza.

Creatura assiomatica

Trasmutazione
Livello: Chierico 8, mago/stregone 8
Componenti: V, S, M, PE, Arconte
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura corporea di allineamento legale o neutrale nativa del Piano Materiale
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo trasforma il bersaglio in una creatura assiomatica: una versione perfetta di se stesso. L'incantesimo rimuove dalla creatura qualsiasi difetto visibile, rende la sua pelliccia o le sue scaglie più splendenti e così via. Gli animali toccati da questo incantesimo diventano bestie magiche, ma sotto ogni altro aspetto il tipo della creatura rimane immutato. Se il bersaglio possiede un'Intelligenza pari o inferiore a 2, l'incantesimo infonde nel bersaglio un'Intelligenza pari a 3.

In quanto creatura assiomatica, il bersaglio acquisisce il seguente attacco speciale:

Punire il caos (Sop): Per una volta al giorno, il bersaglio può effettuare un attacco normale per infliggere danni pari al suo totale in DV (fino a un massimo di +20) contro un avversario caotico.

Il bersaglio acquisisce la seguente qualità speciale:

Menti collegate (Str): Il bersaglio può comunicare telepaticamente con altre creature assiomatiche del suo tipo entro un raggio di 90 metri. Se anche un solo elemento nel gruppo non viene colto alla sprovvista, nessuno di loro lo sarà, e nessuna creatura assiomatica del gruppo può essere attaccata ai fianchi, a meno che non lo siano tutte.

Il bersaglio acquisisce anche scurovisione nel raggio di 18 metri, una resistenza agli incantesimi pari al doppio dei suoi DV (fino a un massimo di 25) e una resistenza agli attacchi da freddo, da elettricità, da fuoco e sonori secondo quanto indicato di seguito:

DV del bersaglio	Resistenza al freddo, all'elettricità, al fuoco e ai danni sonori
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12+	20

Componente materiale: Una bacchetta di diamante del valore di almeno 10.000 mo.

Costo in PE: 1.000 PE.

Destriero valoroso

Evocazione (Richiamo) [Bene]
Livello: Santificato 6
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Richiama 1 pegaso o 1 unicorno
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore richiama un servitore speciale del dio Valarian (un pegaso o un unicorno) fino alla sua locazione. La creatura si mette al servizio dell'incantatore per un periodo massimo di un anno, nel corso del quale l'incantatore può congedarlo in qualsiasi momento. È intelligente, quindi l'incantatore può assegnargli anche compiti complessi da svolgere. Anche se si rivela un'ottima cavalcatura, non si sobbarcherà imprese o incarichi complessi senza la supervisione dell'incantatore.

Se l'incantatore tenta di evocare un'altra creatura usando questo incantesimo, la creatura richiamata in precedenza torna alla sua dimora.

Sacrificio: Risucchio di 1d3 punti di Forza.

Emanazione luminosa

Invocazione [Bene]
Livello: Santificato 3
Componenti: Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Emanazione del raggio di 30 m + 3 m per livello
Durata: 1d4 round
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa sì che eventuali oggetti lucidi indossati o portati dal personaggio, comprese eventuali armature di metallo, risplendano di un bagliore divino. Le creature malvagie all'interno dell'area dell'incantesimo rimangono accecate, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Tempra. I personaggi non malvagi vedono il bagliore emanato dall'incantatore, ma non ne vengono accecati e non subiscono alcun effetto negativo da esso. Quei personaggi malvagi che superano il loro tiro salvezza non vengono accecati, ma vengono distratti e subiscono una penalità di -1 a qualsiasi attacco effettuato nell'area dell'incantesimo per la sua durata. Le creature devono essere in grado di vedere le normali luci per poter essere influenzate da questo incantesimo.

Sacrificio: 1d3 danni alla Forza.

Energizzare pozione

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, Collera 2, druido 3, mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Esplosione del raggio di 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo trasforma una pozione magica in una sostanza volatile che può essere lanciata fino alla distanza specificata. L'incantesimo distrugge la pozione e libera un'esplosione di energia del raggio di 3 metri nel punto dell'impatto. L'incantatore deve specificare il tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora) quando l'incantesimo viene lanciato.

La pozione infligge 1d6 danni (del tipo di energia appropriato) per livello dell'incantesimo della pozione (fino a un massimo di 3d6). Ad esempio, una *pozione della distorsione* trasformata da questo incantesimo infligge 3d6 danni. Una pozione alterata per infliggere danni da fuoco incendia i materiali combustibili entro il raggio dell'esplosione dell'incantesimo.

Componente materiale: Una pozione magica.

Esplosione di smeraldo

Invocazione [Bene]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Esplosione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infonde energia magica in uno smeraldo e poi lo scaglia contro i propri nemici. La gemma esplode al momento dell'impatto, liberando un'ondata brillante di luce verde. Le creature neutrali all'interno dell'esplosione rimangono frastornate per 1 round. Le creature malvagie entro l'esplosione rimangono stordite per 1d4 round. Le creature buone all'interno dell'esplosione non subiscono alcun effetto.

Componente materiale: Uno smeraldo del valore di almeno 1.000 mo.

Esplosione radiosa di Ayailla

Invocazione [Bene]
Livello: Santificato 2
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (cecità) oppure Riflessi dimezza (schegge)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Alcune schegge di luce celestiale si sprigionano dalle dita dell'incantatore, accecando le creature malvagie sulla loro traiettoria per 1 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, le creature possono evitare l'accecamento. Le schegge luminose bruciano anche la carne delle creature malvagie, infliggendo 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 5d6). Superando un tiro salvezza sui Riflessi, le creature malvagie dimezzano i danni, che sono di origine divina.

Sacrificio: 1d2 danni alla Forza.

Estasi empirea

Abiurazione
Livello: Bardo 6, Piacere 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 9 m
Bersaglio: Una creatura per livello
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Estasi empirea, proprio come *lenire dolore*, rimuove immediatamente qualsiasi strascico degli effetti del dolore, comprese le penalità imposte da *simbolo di dolore, dolore della collera* e altri incantesimi analoghi. Non previene nessun danno e non blocca nessun effetto che non sia direttamente correlato al dolore (come ad esempio il potere psionico *richiamare agonia* o *richiamare dolore*).

L'incantesimo induce anche una sensazione di piacevole e vaga distrazione dal dolore che genera alcuni effetti aggiuntivi:

In primo luogo, i bersagli di *estasi empirea* diventano immuni agli incantesimi e agli effetti di influenza mentale per la durata dell'incantesimo, ma non negano eventuali effetti di influenza mentale già in corso.

Secondariamente, i bersagli dell'incantesimo subiscono solamente la metà dei danni dagli attacchi in mischia e a distanza per tutta la sua durata.

Infine, la sensazione di distrazione indotta dall'incantesimo provoca ai bersagli difficoltà a concentrarsi su certe imprese. Le creature in estasi subiscono una penalità di -4 a tutte le prove di abilità e lanciare un incantesimo sotto l'influenza di *estasi empirea* richiede una prova di Concentrazione con CD 15.

Euforia sublime

Abiurazione
Livello: Chierico 9, Piacere 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, le quali non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra

Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Euforia sublime rimuove immediatamente qualsiasi effetto residuo di dolore, comprese le penalità imposta da *simbolo di dolore, dolore della collera* e altri incantesimi analoghi. Non previene alcun danno e non blocca nessun altro effetto che non sia direttamente correlato al dolore.

L'incantesimo induce inoltre una piacevole sensazione di estraniazione dal dolore che comporta i seguenti effetti aggiuntivi.

Prima di tutto, i bersagli di *euforia sublime* diventano immuni agli incantesimi e agli effetti di influenza mentale per la durata dell'incantesimo e sopprimono (ma non dissolvono) eventuali effetti di influenza mentale già in corso.

Secondariamente, i bersagli dell'incantesimo subiscono solo metà danni da tutti gli attacchi in mischia e a distanza per la durata dell'incantesimo.

Evocazione perfetta

Trasmutazione [Bene]
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 12 m
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un'area in cui soltanto le creature buone possono essere evocate magicamente. Indipendentemente dalla creatura che un incantatore successivo tenta di evocare, la creatura effettivamente evocata è sempre una versione buona (una bestia celestiale invece di una bestia immonda, ad esempio) o un suo equivalente buono (un arconte invece di un formian).

Se l'evocatore stava tentando di evocare una creatura neutrale o malvagia, la creatura buona che compare non è tenuta a obbedire ai comandi dell'evocatore o ad attaccare i suoi nemici. Affronta invece l'evocatore nel modo che ritiene più opportuno, forse anche attaccandolo, se l'evocatore è malvagio. L'incantesimo di evocazione non può essere interrotto, ma può essere dissolto. Un incantesimo *evocazione perfetta* può anche essere dissolto in modo normale.

Evocazione perfetta contrasta e dissolve *distorcere evocazione* (che compare nel *Libro delle Fosche Tenebre*) e viceversa.

Fine delle sofferenze

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Apostolo di pace 9, chierico 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 24 m
Area: Emanazione del raggio di 24 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un'aura invisibile di potere divino attorno all'incantatore. Tutte le creature intelligenti presenti all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo improvvisamente diventano consapevoli del fatto che qualsiasi azione ostile da loro intrapresa avrà gravi conseguenze.

Qualsiasi creatura entro l'area di effetto dell'incantesimo che conduca un attacco subisce 2d6 danni. L'incantatore può scegliere se questi danni siano letali o meno, ma non può cambiare idea una volta che l'incantesimo è stato lanciato. Le creature in grado di effettuare più attacchi subiscono il danno dopo ogni attacco sferrato.

I bersagli al di fuori dell'area dell'incantesimo possono liberamente attaccare le creature presenti all'interno senza subire danni dall'incantesimo.

Forma eladrin

Trasmutazione [Bene]
Livello: Mago/stregone 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore assume la forma di un globo incorporeo dagli strani colori, del diametro di 1,5 metri. In questa forma, è in grado di volare a una velocità di 45 metri con manovrabilità perfetta ed è in grado di attraversare le pareti e gli altri oggetti solidi. L'incantatore è in grado di usare qualsiasi capacità magica o psionica di cui sia dotato, ma non può lanciare incantesimi o effettuare attacchi a distanza finché rimane in questa forma. Il globo è una forma incorporea e l'incantatore non possiede nessun punteggio di Forza finché rimane in quella forma. Quando l'incantatore è incorporeo, può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori, da poteri psionici, incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. Anche se colpito da incantesimi o armi magiche, ha comunque una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (tranne l'energia positiva, l'energia negativa, gli effetti di forza o gli attacchi effettuati con un'arma dotata della capacità di tocco fantasma).

Fortuna del crepuscolo

Abiurazione [Bene]
Livello: Santificato 1
Componenti: V, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura non malvagia toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Attraverso questo incantesimo, l'incantatore può impartire la fortuna dei folletti a una creatura non malvagia. Il bersaglio acquisisce un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza per la durata dell'incantesimo.

Astinenza: L'incantatore deve astenersi dal bere alcol per 3 giorni prima di lanciare questo incantesimo.

Fulmine celeste

Invocazione [Bene]
Livello: Arcanista eroico 5, Celestiale 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a una creatura per ogni 2 livelli dell'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una folgore di luce radiosa che passa da un bersaglio all'altro, evitando le altre creature sul suo cammino. Ogni bersaglio colpito da una scarica subisce 3d6 danni speciali da elettricità celestiale. Le creature normalmente immuni all'elettricità subiscono danni completi da questo incantesimo e il fulmine celestiale non è soggetto ad alcuna riduzione da *protezione dall'energia (elettricità)* o altre magie simili.

Fulmine di gloria

Invocazione [Bene]
Livello: Arcanista eroico 6, Gloria 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore proietta un fulmine di energia luminosa proveniente dal Piano dell'Energia Positiva contro una creatura. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza per poter colpire il bersaglio. Una creatura colpita subisce vari tipi di danno, in base alla sua natura e al suo piano di provenienza.

Origine della creatura	Danni
Piano Materiale	5d8
Elementale, esterno neutrale	5d6
Piano dell'Energia Positiva, esterno buono	Nessuno
Esterno malvagio, creatura non morta	10d8
Piano dell'Energia Negativa	15d8

Fuoco della fenice

Necromanzia [Bene, Fuoco]
Livello: Santificato 7
Componenti: V, S, F, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 4,5 m
Area: Propagazione del raggio di 4,5 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore si immola volontariamente, lasciandosi bruciare in una nube di fiamme alta 6 metri e del diametro di 9 metri. L'incantatore muore (non è consentito alcun tiro salvezza e la resistenza agli incantesimi non viene applicata). Ogni creatura malvagia all'interno della nube subisce 2d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 40d6). I personaggi neutrali subiscono metà danni (e superando un tiro salvezza sui Riflessi possono dimezzarli ulteriormente), mentre le creature buone non subiscono alcun danno. Metà dei danni inferti da questo incantesimo contro qualsiasi creatura sono danni da fuoco, mentre i restanti sono danni inferti direttamente dal potere divino e quindi non sono soggetti ad alcuna riduzione dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco, come ad esempio la protezione conferita da *protezione dall'energia (fuoco)*, *scudo di fuoco (scudo gelido)* e altre magie analoghe.

Dopo 10 minuti, l'incantatore risorge dalle sue ceneri come se fosse stato riportato in vita attraverso un incantesimo *resurrezione*.

Focus: Una piuma della coda di una fenice, del valore di 40 mo.

Sacrificio: La morte dell'incantatore e il livello perduto al suo ritorno in vita sono il sacrificio richiesto da questo incantesimo.

Furia eroica

Invocazione [Bene]
Livello: Santificato 9
Componenti: V, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Area: Esplosione del raggio di 12 m, centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Pronunciando una singola sillaba delle Parole della Creazione particolarmente potente, il corpo dell'incantatore viene avvolto dallo stesso potere sacro che diede forma all'universo all'inizio dei tempi. Tutte le creature malvagie presenti all'interno dell'area subiscono un ammontare di danni pari agli attuali punti ferita dell'incantatore +50.

Sacrificio: L'incantatore muore. Può essere rianimato o fatto risorgere normalmente.

Gemme dell'interdizione

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chierico 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: 1 gemma per ogni 3 livelli dell'incantatore
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può lanciare questo incantesimo su una o più gemme, infondendo

Il male non può sfuggire ad un fulmine celeste.

in esse una quantità di energia curativa. Le gemme saltano via dalla mano dell'incantatore, sfrecciano verso il bersaglio e iniziano ad orbitare attorno alla sua testa come *pietre magiche*.

Ogni *gemma dell'interdizione* è un ricettacolo che contiene 10 pf. Come azione gratuita, il bersaglio può accedere all'energia curativa racchiusa all'interno di una *gemma dell'interdizione*; l'energia viene liberata in forma di un lampo di potere divino che colpisce automaticamente il bersaglio, curandolo di 10 punti ferita. Il bersaglio non può scegliere di assorbire soltanto una parte del potere curativo di una *gemma dell'interdizione*. Quando una *gemma dell'interdizione* ha esaurito tutta la sua energia curativa, si trasforma immediatamente in polvere. Alla fine della durata dell'incantesimo, qualsiasi *gemma dell'interdizione* non utilizzata perde il proprio potere curativo e cade a terra; queste gemme possono essere utilizzate nuovamente per un successivo incantesimo.

Una singola creatura non può avere più di cinque *gemme dell'interdizione* attorno alla propria testa contemporaneamente. Una *gemma dell'interdizione* possiede CA 24, durezza 10 e 10 pf. Se viene distrutta, il potere curativo racchiuso al suo interno va perduto.

Componente materiale: Una gemma del valore di 500 mo per ogni *gemma dell'interdizione* creata.

Giogo della pietà

Ammaliamento (Compulsione) [Bene, Influenza mentale]
Livello: Apostolo di pace 2, mago/stregone 2
Componenti: V, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo costringe una creatura con un ammontare di DV pari fino a 4 in più del livello dell'incantatore a combattere in modo misericordioso. In termini pratici, la creatura infligge danni non letali con i suoi attacchi, evita di usare incantesimi e capacità magiche che infliggono danni e non sferra il colpo di grazia su un avversario indifeso.

Componente di astinenza: L'incantatore non deve aver inferto alcun danno a un'altra creatura vivente, né attraverso incantesimi, né attraverso altri modi, nelle ultime 8 ore prima del lancio dell'incantesimo.

Il fuoco della fenice consuma una erinni.

Gioia distillata

Trasmutazione
Livello: Gioia 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 giorno
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore estrapola l'essenza materiale della gioia da una creatura che sta provando un grande piacere. Questa manifestazione fisica della gioia, chiamata ambrosia, può essere usata nella creazione degli oggetti magici, come componente magica speciale o come sostanza simile a una droga (senza alcun effetto di dipendenza). L'Ebdomadario Celestiale, che governa i Sette Cieli, si sostenta interamente con l'ambrosia.

L'incantatore estrae l'ambrosia dal bersaglio e la conserva all'interno di un minuscolo ricettacolo, come ad esempio una fiala. L'ambrosia può essere ricavata soltanto da una creatura che sta provando gioia, anche se il motivo per cui questa persona sta provando gioia può variare da un individuo all'altro. Ad esempio, *gioia distillata* può essere lanciato su un personaggio folle d'amore, su una driade che sta sognando nei pressi del suo albero, su un artista che sta creando il capolavoro della sua vita o su un personaggio intento a sperimentare un momento di estasi o di puro piacere sessuale.

Gli incantatori buoni possono usare l'ambrosia nella creazione di un oggetto magico. Ogni dose fornisce l'equivalente di 2 punti esperienza necessari per la creazione dell'oggetto. Una dose di ambrosia può anche essere usata come componente opzionale per gli incantesimi (vedi Capitolo 3).

Se una creatura vivente beve una dose di ambrosia, sperimenta una sensazione appagante che cancella i dolori e le pene più piccole e mette in fuga la malinconia e la tristezza, curando inoltre 1 danno. Queste sensazioni ed emozioni positive permangono per 1d4+1 ore.

Focus: Una fiala o un contenitore analogo in cui conservare l'ambrosia.

Giudizio finale

Necromanzia [Bene, Morte]
Livello: Chierico 8, Collera 8, mago/stregone 8
Componenti: V, Celestiale
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un umanoide malvagio, un umanoide mostruoso o un gigante per ogni 2 livelli
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Proclamando una lista delle azioni malvagie dei bersagli, l'incantatore invoca su di loro il giudizio del cielo. Quelle creature che falliscono il loro tiro salvezza vengono uccise sul posto e trasferite fisicamente sul Piano Inferiore più appropriato per scontare le loro condanna eterna. Quelle creature che superano il loro tiro salvezza subiscono comunque 3d6 danni tempora-

nei alla Saggezza poiché il senso di colpa per i loro misfatti sovrasta la loro mente.

Questo incantesimo influenza solo gli umanoidi, gli umanoidi mostruosi e i giganti di allineamento malvagio.

Un incantesimo *resurrezione pura* o *miracolo* può riportare in vita la creatura normalmente. Un incantesimo *resurrezione* può funzionare soltanto se prima di essere lanciato il corpo della creatura viene recuperato dai Piani Inferiori.

Giusta punizione

Invocazione [Bene]
Livello: Arcanista eroico 7, chierico 7, Collera 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore usa il potere sacro per punire i propri nemici. Soltanto le creature malvagie e neutrali vengono danneggiate dall'incantesimo; le creature buone non vengono influenzate.

L'incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20d6) alle creature malvagie (o 1d8 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 20d8, agli esterni malvagi) e le acceca per 1d4 round. Superando un tiro salvezza sulla Volontà, il danno viene ridotto della metà e l'effetto di accecamento viene negato.

L'incantesimo infligge soltanto metà danni alle creature che non sono né buone né malvagie, che non subiscono nemmeno l'effetto di accecamento. Possono ridurre il danno ancora della metà (portandolo a un quarto) superando un tiro salvezza sulla Volontà.

Giusto sguardo

Necromanzia [Bene, Morte]
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore sviluppa uno sguardo soprannaturale simile a quello di un ghaele eladrin. Le creature malvagie con 5 DV o meno entro un raggio di 18 metri dall'incantatore devono superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti moriranno. Anche se il tiro salvezza viene superato, la creatura subisce gli effetti di un incantesimo *paura* per 2d10 round. Le creature neutrali (né buone né malvagie) e le creature malvagie con più di 5 DV devono superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti subiranno anche loro l'effetto di paura.

Gloria accecante

Evocazione (Creazione) [Bene]
Livello: Gloria 9, mago/stregone 9
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Propagazione del raggio di 30 m per livello, centrata sull'incantatore
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una patina di luce radiosa avvolge l'incantatore, illuminando l'area di luce intensa. La luce risultante è simile a quella generata dall'incantesimo *luce diurna*, ma nessuna forma di oscurità magica può contrastarla o dissolverla. Inoltre, le creature di allineamento malvagio rimangono accecate all'interno di questa luce.

Se *gloria accecante* viene portato all'interno di una zona di oscurità magica (o viceversa), compreso un incantesimo *oscurità totale*, il suo effetto viene temporaneamente negato e quelle aree in cui gli effetti si sovrappongono tornano ad essere illuminati dalle loro normali condizioni di luce.

Componente materiale arcana: Una verga levigata di argento puro.

Gloria del martire

Abiurazione [Bene]
Livello: Campione di Gwynharwyf 4, paladino 4
Componenti: V, S, F, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *scudo su altri*, proteggendo i soggetti e creando una connessione mistica tra essi e l'incantatore in modo che parte delle loro ferite vengano trasferite sull'incantatore stesso. Ognuno dei soggetti ottiene un bonus di deviazione +1 alla CA e un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza. Tutti i soggetti subiscono solo metà danni da tutte le ferite e da quegli attacchi che infliggono danni in forma di punti ferita. L'ammontare del danno che non viene subito da tutte le creature protette viene subito dall'incantatore. Quelle forme di danno che non sottraggono punti ferita, come ad esempio gli effetti di *charme*, i danni temporanei alle caratteristiche, i risucchi di livello e le *disintegrazioni* non vengono influenzate. Se un soggetto subisce una riduzione dei suoi punti ferita a causa di un abbassamento del punteggio di Costituzione, la riduzione non viene divisa con l'incantatore in quanto non si tratta di danni in forma di punti ferita. Quando l'incantesimo ha termine, eventuali ulteriori danni non vengono più condivisi tra l'incantatore e i soggetti e i danni già condivisi non vengono restituiti ai soggetti.

Se l'incantatore muore mentre l'incantesimo è ancora attivo, l'incantesimo si esaurisce con un'esplosione di energia positiva che ripristina 1d8 punti ferita su ogni soggetto.

Se un soggetto si sposta fuori della portata del raggio di azione dell'incantesimo, la connessione di quel soggetto con l'incantatore viene interrotta, ma l'incantesimo continua fintanto che almeno un soggetto rimane nel raggio di azione e l'incantatore rimane in vita.

Focus: Un anello di platino (del valore di almeno 50 mo) indossato dall'incantatore e da ogni soggetto dell'incantesimo.

Questo incantesimo è comparso per la prima volta in *Magia di Faerûn*.

Guardiano sacro

Divinazione
Livello: Apostolo di pace 5, chierico 5
Componenti: V, S, Celestiale
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto o una creatura consenziente toccata
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

I celestiali usano *guardiano sacro* per controllare la posizione e la condizione di una creatura o un oggetto posto sotto la loro protezione. L'incantesimo è simile a *status* e rende l'incantatore continuamente consapevole dell'ubicazione precisa dell'oggetto o della creatura, e delle sue condizioni: può sapere se una creatura è illesa, ferita, inabile, barcollante, priva di sensi, morente, morta e così via, o se un oggetto è illeso, danneggiato o distrutto. Una volta lanciato l'incantesimo, la distanza tra l'incantatore e il soggetto non ha alcun effetto sull'incantesimo e l'incantesimo continua a funzionare anche se il soggetto e l'incantatore si trovano su piani di esistenza differenti.

Se l'incantatore desidera teletrasportarsi in presenza del soggetto, può farlo an-

che se non è familiare con la sua locazione (supponendo che abbia accesso a qualche magia di teletrasporto). Se l'incantatore lancia *scrutare* o *scrutare superiore* sul soggetto, quest'ultimo non ha diritto a nessun tiro salvezza; a meno che il soggetto non sia protetto da un incantesimo o da una locazione che blocchi le magie di scrutamento, l'incantesimo ha successo automaticamente.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature non consenzienti. Se il bersaglio è un oggetto custodito, la creatura che se ne occupa deve acconsentire al lancio dell'incantesimo sull'oggetto.

Guarigione energetica

Evocazione (Guarigione)
Livello: Apostolo di pace 5, chierico 5, druido 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente toccata
Durata: 10 minuti per livello oppure finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo converte i danni inferti dall'energia magica in energia curativa. Innanzitutto, rende il bersaglio immune a un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora), da specificare nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato. Secondariamente, quando il bersaglio è soggetto a un attacco magico che usa il tipo di energia selezionato, viene invece guarito di un ammontare di danni pari al 10% dei danni inferti (arrotondando per difetto). Ad esempio, una creatura protetta da *guarigione energetica* (freddo) che normalmente infliggerebbe 35 danni da acido da un *cono di freddo*, guarisce invece di 3 danni. Una volta che l'incantesimo ha curato un numero di punti ferita pari a 2 per il livello dell'incantatore (fino a un massimo di 30), l'effetto si esaurisce.

Questo incantesimo non converte gli attacchi ad energia di natura non magica (come ad esempio i danni del fuoco dell'alchimista) in punti ferita recuperati.

Incanalare celestiale

Trasmutazione [Bene]
Livello: Santificato 7
Componenti: V, FD, Astinenza, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e una creatura consenziente toccata
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore invita una creatura celestiale ad occupare il proprio corpo, come descritto nella sezione "Incanalare" del Capitolo 2. Il celestiale deve essere presente quando l'incantatore lancia l'incantesimo, deve essere consenziente e non deve possedere più di 12 DV. Non deve necessariamente essere dotato della capacità di incanalare il suo potere attraverso i mortali; è questo incantesimo a conferire tale capacità al celestiale.

Se l'incantatore incanala un celestiale che era stato evocato sul Piano Materiale attraverso un *evoca mostri* o un altro incantesimo analogo, l'incanalamento ha fine quando l'incantesimo di evocazione ha termine, indipendentemente dalla durata residua dell'incantesimo *incanalare celestiale*.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi da intossicanti e stimolanti per 24 ore prima di lanciare questo incantesimo. L'incantatore non deve essere soggetto a un qualsiasi altro incantesimo nel momento in cui lancia questo incantesimo. Non deve essere soggetto a danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o risucchi di energia nel momento in cui lancia questo incantesimo, e nemmeno agli effetti di eventuali altri incantesimi santificati lanciati in precedenza.

Sacrificio: 1d3 danni alla Forza e alla Destrezza.

Incanalare celestiale superiore

Trasmutazione [Bene]
Livello: Santificato 9

Questo incantesimo funziona come *incanalare celestiale*, ma il celestiale incanalato può possedere fino a 24 DV.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi da intossicanti e stimolanti per una settimana prima di lanciare questo incantesimo. L'incantatore non deve essere soggetto a un qualsiasi altro incantesimo nel momento in cui lancia questo incantesimo. Non deve essere soggetto a danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o risucchi di energia nel momento in cui lancia questo incantesimo, e nemmeno agli effetti di eventuali altri incantesimi santificati lanciati in precedenza.

Sacrificio: 1d6 danni alla Forza e alla Destrezza.

Inno di Faerinaal

Ammaliamento (Compulsione) [Bene, Influenza mentale]
Livello: Bardo 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a una creatura malvagia per livello
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo inno armonioso offusca la mente delle creature malvagie, facendo sì che i bersagli dell'incantesimo rinuncino ai loro attacchi di opportunità per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio deve essere in grado di sentire l'inno per essere influenzato dall'incantesimo.

Inquisizione

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Santificato 5
Componenti: Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura dotata di Intelligenza pari o superiore a 6
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Attraverso questo incantesimo, l'incantatore costringe la creatura bersaglio a rivelare eventuali informazioni nascoste. Se il bersaglio non supera il suo tiro salvezza, è costretto a rispondere alle domande dell'incantatore (una domanda per ogni tre livelli dell'incantatore), a dire la verità e a non rispondere in modo che la risposta possa essere fuorviante. La domanda posta può avere come risposta solo un sì o un no, oppure può richiedere una risposta più dettagliata. Questo incantesimo non può essere usato per costringere il bersaglio a rivelare informazioni che non conosce e la creatura bersaglio non è in grado di pronunciare bugie di alcun tipo finché rimane sotto l'effetto dell'incantesimo.

Sacrificio: 1d4 danni alla Costituzione.

Ispirazione divina

Divinazione
Livello: Santificato 1
Componenti: Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata
Durata: 1d4 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo spinge l'equilibrio del combattimento in favore delle forze del bene, conferendo al bersaglio dell'incantatore una limitata capacità precognitiva che gli consente di aggirare le difese

degli avversari malvagi. Il bersaglio dell'incantesimo acquisisce un bonus sacro di +3 a tutti i tiri per colpire effettuati contro le creature malvagie. Questo bonus non viene applicato agli attacchi effettuati contro le creature non malvagie.

Sacrificio: 1d2 danni alla Forza.

Lancia di Valarian

Trasmutazione
Livello: Druido 5, protetta di Valarian 4, ranger 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un'arma non magica toccata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega (oggetto, innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto, innocuo)

L'incantesimo *lancia di Valarian* trasforma un'arma non magica in una scintillante lancia d'argento. L'incantatore deve impugnare l'arma e tenerla sfoderata affinché l'incantesimo funzioni.

La lancia scintillante funziona come una *lancia argentata+1*. Contro le bestie magiche, l'arma diventa una *lancia argentata+3* che infligge +2d6 danni bonus (come la capacità speciale delle armi ad anatema).

Se la *lancia di Valarian* viene spaccata, anche l'arma originaria si rompe e l'incantesimo improvvisamente ha termine. Se colui che impugna la lancia la cede ad altri, volontariamente o meno, l'arma torna immediatamente al suo stato precedente e l'incantesimo ha termine.

Legame mentale

Divinazione
Livello: Paladino 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Cavalcatura speciale
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore rafforza temporaneamente il legame mentale che possiede con la sua cavalcatura speciale, consentendo sia a se stesso che alla cavalcatura speciale di predire i movimenti reciproci e di acquisire un notevole vantaggio in combattimento. L'incantatore e la cavalcatura acquisiscono un bonus di fiancheggiamento +4 ai tiri per colpire (invece di +2) quando i due attaccano ai fianchi lo stesso avversario. Inoltre, la cavalcatura acquisisce un bonus di competenza +1 ai tiri per colpire per ogni tre livelli di paladino posseduti (fino a un massimo di +5) per la durata dell'incantesimo, fintanto che rimane entro il suo raggio di azione.

Lenire dolore

Evocazione (Guarigione)
Livello: Apostolo di pace 2, chierico 2, protetta di Valarian 2
Componenti: S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Lenire dolore rimuove immediatamente qualsiasi strascico di eventuali effetti di dolore, comprese quelle penalità imposte da *simbolo di dolore, dolore della collera* e altri incantesimi simili. Non cura nessun danno e nessun altro effetto che non sia direttamente correlato al dolore.

Se la creatura bersaglio è sottoposta a un qualsiasi effetto che provochi dei danni continuati, il suo dolore viene lenito solo per un istante. *Lenire dolore* non può oltrepassare la necessità di una prova di Concentrazione per lanciare un incantesimo in tali circostanze e non può permettere a una creatura soggetta a *spine della morte* di agire normalmente (dal momento che i danni di quell'incantesimo vengono inferti in modo continuato).

Luce della lanterna

Invocazione [Bene, Luce]
Livello: Chierico 1, mago/stregone 1, paladino 1, vassallo di Bahamut 1
Componenti: S, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Dagli occhi dell'incantatore si sprigionano dei raggi di luce. Il personaggio può lanciare un raggio per ogni due livelli dell'incantatore, ma non più di 1 raggio per round. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza per colpire un bersaglio. Il bersaglio subisce 1d6 danni da ogni raggio.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi da qualsiasi rapporto sessuale per 24 ore prima di lanciare questo incantesimo.

Luminosità celestiale

Invocazione [Bene, Luce]
Livello: Chierico 4, Gloria 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'oggetto toccato risplende di una luce più intensa di quella del sole, incanalata direttamente dai reami celestiali. La luce si estende per un raggio di 36 metri: luce intensa fino a 18 metri e luce fioca nei 18 metri più lontani.

Le creature caratterizzate da sensibilità alla luce subiscono una penalità doppia rispetto a quella consueta quando si trovano entro 18 metri dall'oggetto. Le creature non morte subiscono 1d6 danni ad ogni round in cui rimangono entro l'effetto della luce intensa. Gli esterni malvagi, nonché le creature non morte specificamente vulnerabili alla luce del sole subiscono 2d6 danni ad ogni round in cui rimangono esposte alla luce intensa.

Se la *luminosità celestiale* viene portata in un'area di oscurità magica (o viceversa), esse vengono temporaneamente negate, affinché le condizioni di luce naturale che normalmente agiscono nell'area tornino ad avere effetto in quelle aree in cui i due effetti si sovrappongono.

Luminosità celestiale contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di potere pari o inferiore, come ad esempio *oscurità profonda*.

Malvagi infermi

Necromanzia [Bene]
Livello: Santificato 5
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Area: Emanazione del raggio di 6 m
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emana una potente aura che rende inferme le creature malvagie all'interno dell'area specificata.

Sacrificio: 1d4 danni alla Forza.

Manto solare

Abiurazione
Livello: Santificato 4
Componenti: S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo avvolge il bersaglio in un manto ondeggiante e scintillante che illumina un'area attorno al bersaglio (e dissolve l'oscurità) con gli stessi effetti di un incantesimo *luce diurna*. Tuttavia, la capacità di generare luce intensa non è la funzione primaria dell'incantesimo.

Il *manto solare* conferisce al bersaglio riduzione del danno 5/-. Inoltre, se il bersaglio viene colpito da un attacco in mischia che infligge danni sottraendo punti ferita, un tentacolo di luce saetta verso l'aggressore e lo colpisce automaticamente, infliggendo 5 danni.

A causa della luminosità del *manto solare*, le creature sensibili alla luce intensa (come ad esempio gli elfi scuri), subiscono le normali penalità per colpire fintanto che si trovano entro il raggio di illuminazione del *manto solare*.

Sacrificio: 1d4 danni alla Forza.

Manto stellare

Abiurazione
Livello: Gioia 7, mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo si manifesta come un manto fluente di minuscole stelle cadenti che sembrano svanire subito prima di toccare terra. Il manto si materializza attorno agli abiti già esistenti del bersaglio e proietta la stessa luce di una torcia, anche se non è questa la sua funzione principale.

Il *manto stellare* protegge il portatore dalle armi non magiche e trasforma qualsiasi arma non magica o proiettile che lo colpisca in una luce innocua, distruggendola per sempre. Il contatto con il *manto stellare* non distrugge armi o proiettili magici, ma il suo portatore ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) ogni volta che viene colpito da un'arma simile; se il tiro ha successo, il portatore subisce solo metà danni dall'arma (arrotondati per difetto).

Componente materiale: Un pizzico di polvere dell'ala di un pixie (20 mo).

Martello della giustizia

Invocazione [Bene, Forza]
Livello: Santificato 3
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Martello da guerra magico di forza
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un grosso martello da guerra di energia positiva si materializza e si lancia verso un bersaglio visibile dall'incantatore ed entro il raggio di azione dell'incantesimo, colpendolo automaticamente.

Il martello della giustizia infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore sul bersaglio, oppure 1d8 danni per livello dell'incantatore se il bersaglio è malvagio. L'incantatore può decidere di infliggere danni non letali invece di danni letali con il martello, oppure ripartire il danno in due metà uguali di entrambi i tipi. La ripartizione del danno deve essere decisa prima di effettuare il tiro per i danni. Il martello è considerato un effetto di forza e non ha alcuna possibilità di mancare il colpo se attacca un bersaglio incorporeo. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, il danno viene dimezzato.

Sacrificio: 1d3 danni alla Forza.

Mira ispirata

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Bardo 4, chierico 3, Folletti 3, ranger 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Bersaglio: Alleati entro un'emanazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore ispira gli alleati entro l'area di effetto dell'incantesimo a concentrarsi per colpire meglio i loro bersagli. Tutti gli alleati influenzati acquisiscono un bonus cognitivo di +2 a tutti gli attacchi a distanza.

Momento di purezza

Abiurazione
Livello: Paladino 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo e tocca una creatura sotto l'effetto di un incantesimo di influenza mentale, la creatura ha immediatamente diritto a un nuovo tiro salvezza contro la CD originale dell'effetto per riscuotersi dall'effetto stesso. Se l'incantesimo o l'effetto non prevedevano originariamente alcun tiro salvezza, questo incantesimo non ha effetto.

Nebbia radiosa

Evocazione (Bene, Creazione)
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nebbia che si propaga entro un raggio di 6 m, alta 6 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

Questo incantesimo funziona come *nebbia solida*, ma la nube di nebbia risplende di un vivido bagliore celestiale. Le creature all'interno della nube devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarranno frastornate e subiranno una penalità di -1 ai tiri per colpire, fintanto che rimarranno nella nube e per 1 minuto dopo. Le creature sensibili alla luce o comunque vulnerabili alla luce intensa rimangono accecate se falliscono il loro tiro salvezza. Le creature prive di vista non sono influenzate dalla radiosità della nebbia.

La resistenza agli incantesimi viene applicata al movimento dimezzato, agli attacchi in mischia e alle penalità ai danni, ma non all'occultamento conferito dalla nebbia o alla prevenzione dagli attacchi a distanza.

Componente di astinenza: L'incantatore non deve avere lanciato incantesimi di oscurità o di necromanzia nelle 24 ore precedenti al lancio di questo incantesimo.

Nube del drago

Evocazione (Richiamo) [Aria]
Livello: Santificato 8
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Speciale (vedi testo)
Effetto: Una nube del drago evocata (vedi testo)
Durata: 1 minuto + 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore deve lanciare questo incantesimo all'aperto, in un luogo dove sono visibili delle nuvole. L'incantesimo richiama lo spirito di un elementale dell'aria e lo vincola a una nube vicina (sia che si tratti di una normale nube che di una nube tempestosa), dandole la forma di un drago. Una volta formatasi, la nube a forma di drago scende verso l'incantatore e arriva

presso di lui entro 1 minuto, indipendentemente dalla sua effettiva distanza. (Il tempo impiegato per raggiungere l'incantatore viene comunque conteggiato ai fini della durata dell'incantesimo). Una volta arrivata, l'incantatore può comandare la nube del drago come una creatura evocata (vedi l'incantesimo *evoca alleato naturale I* nel *Manuale del Giocatore* per ulteriori dettagli). La nube del drago parla l'Auran.

Alla fine della durata dell'incantesimo, la nube del drago svanisce nel nulla e lo spirito dell'elementale vincolato alla nube fa ritorno al suo piano nativo. La nube del drago non può passare attraverso oggetti liquidi o solidi.

Sacrificio: 1d3 danni alla Costituzione.

La nube del drago è dotata delle seguenti statistiche:

Nube del drago: Elementale Enorme (aria, buono, extraplanare); DV 21d8+84; pf 178; Iniz +10; Vel volare 45 m (media); CA 26, contatto 14, colta alla sprovvista 20; Att base +15, Lotta +30; Att +20 in mischia (2d6+10/19-20, morso); Att comp +20 in mischia (2d6+7/19-20, morso), +15 in mischia (2d4+32, artigli); Spazio/Portata 4,5 m/4,5 m; AS arma a soffio; QS scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +11, Rifl +18, Vol +7; For 25, Des 23, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +19, Osservare +19; Attacco in Volo[B], Attacco Rapido, Critico Migliorato (morso)[B], Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Schivare.

Arma a soffio (Str); Esplosione di fulmini lineare della lunghezza di 30 m ogni 1d4 round; 10d6 danni da elettricità; Riflessi con CD 24 per dimezzare i danni.

Occhi dell'avoral

Trasmutazione
Livello: Apostolo di pace 1, chierico 1, druido 1, mago/stregone 1, protetta di Valarian 1, ranger 1
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto sviluppa la vista acuta di un avoral, ottenendo un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare per la durata dell'incantesimo.

Pagliuzze dolorose

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Bardo 4, mago/stregone 3
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un cubo con spigolo di 3 m per livello
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea delle pagliuzze di luce scintillante che provocano un'intensa angoscia mentale. Le creature che si trovano all'interno di una nube di *pagliuzze dolorose* o che provano ad attraversarla devono superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti rimarranno frastornate per 1 round. Le creature effettuano un nuovo tiro salvezza ad ogni round. Uscire dalla nube di pagliuzze e poi rientrarvi richiede un nuovo tiro salvezza.

L'incantatore può creare una grossa nube di pagliuzze scintillanti o alcune nubi più piccole. Ad esempio, un incantatore di 5° livello potrebbe creare cinque nubi separate, ognuna del volume di un cubo con spigolo di 3 metri, collocate ovunque entro il raggio di azione dell'incantesimo. Oppure, l'incantatore può raggruppare uno o più cubi con spigolo di 3 metri assieme per comporre una nube o una barriera più grande. I cubi utilizzati non devono necessariamente essere adiacenti l'uno all'altro, ma ogni nube rimane stazionaria una volta collocata.

Sacrificio: 1d3 danni alla Saggezza.

Pioggia di brace

Invocazione [Bene, Fuoco]
Livello: Santificato 7
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cilindro (raggio di 12 m, altezza 36 m)
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo produce una pioggia di braci simili a stelle color arancione che cadono con violenza dal cielo. Ad ogni round, la pioggia di braci infligge 10d6 danni a quelle creature malvagie che si trovano all'interno dell'area. Metà dei danni inferti sono danni da fuoco, mentre i restanti sono danni inferti direttamente dal potere divino e quindi non sono soggetti ad alcuna riduzione dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco, come ad esempio la protezione conferita da *protezione dall'energia (fuoco)*, *scudo di fuoco (scudo gelido)* e altre magie analoghe. Le creature che escono dall'area non subiscono ulteriori danni, ma quelle che rimangono sotto la pioggia di braci devono superare un nuovo tiro salvezza ad ogni round.

Uno scudo conferisce un bonus di copertura al tiro salvezza sui Riflessi, in base alla sua taglia: piccolo +2, grande +4, torre +7. Un incantesimo *scudo* orientato verso l'alto conferisce un bonus di copertura +4 al tiro salvezza sui Riflessi. Una creatura che usa il suo scudo (o l'incantesimo *scudo*) per bloccare la *pioggia di brace* non può usarlo per difendersi in combattimento.

Sacrificio: Risucchio di 1d2 punti di Forza.

Pioggia di rose

Invocazione [Bene]
Livello: Druido 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Cilindro (raggio di 24 m, altezza 24 m)
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno (danni alle caratteristiche) e Tempra nega (infermità)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Dal cielo cade una pioggia di rose rosse. Le loro spine appuntite penetrano la carne delle creature malvagie, infliggendo 1d4 danni temporanei per round alla Saggezza. Una creatura ridotta a Saggezza 0 cade priva di sensi e la sua mente viene assalita da orribili incubi. Inoltre, gli splendidi petali delle rose rendono inferme le creature malvagie che toccano; coloro che non superano un tiro salvezza sulla Tempra rimangono inferme (penalità di -2 ai tiri per colpire, ai danni per le armi, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica) finché non escono dall'area dell'incantesimo. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, la creatura diventa immune all'effetto di infermità delle rose, ma non al danno alla caratteristica causato dalle loro spine.

Componente materiale: Una rosa rossa.

Pioggia di tulipani neri

Invocazione [Bene]
Livello: Druido 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Cilindro (raggio di 24 m, altezza 24 m)
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno (danni) e Tempra nega (nausea)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una pioggia di tulipani neri come la pece scende dal cielo. I tulipani esplodono sprigionando energia divina quando colpiscono le creature malvagie, infliggendo ad ognuna di esse 5d6 danni. Inoltre, le creature malvagie che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra rimangono nauseate (non sono in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi e svolgere qualsiasi azione che necessiti di concentrazione, o fare altro che non sia una singola azione di movimento per ogni turno) finché non escono dall'area dell'incantesimo. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, la creatura diventa immune all'effetto nauseante del tulipano, ma non ai danni.

Componente materiale: Un tulipano nero.

Propagazione di cordialità

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chierico 8, Piacere 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Propagazione del raggio di 3 m
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo ha un effetto tranquillizzante sulle creature presenti all'interno della sua area. Le creature ostili e maldisposte diventano indifferenti, le creature indifferenti diventano amichevoli e le creature amichevoli diventano premurose per la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo contrasta direttamente gli effetti dell'incantesimo *propagazione di ostilità* (descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*). Può anche essere usato per calmare quelle creature che sono state incollerite e costrette ad attaccare magicamente.

Questo incantesimo non calma e non altera in alcun altro modo la disposizione delle creature evocate.

Componente materiale: Una piuma di lammasu.

Punire gli eretici

Evocazione
Livello: Paladino 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

Per la durata dell'incantesimo, quando l'incantatore usa la sua capacità di classe di punire il male contro una creatura malvagia dotata della capacità di lanciare incantesimi divini, acquisisce un bonus sacro di +2 al tiro per colpire. Inoltre, l'attacco infligge 2 danni extra per livello di paladino (invece di 1).

Raggio di speranza

Ammaliamento (Compulsione) [Bene, Influenza mentale]
Livello: Apostolo di pace 1, bardo 1, chierico 1, emissario di Barachiel 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Un'intensa sensazione di speranza nasce nel soggetto e gli conferisce un bonus morale di +2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di abilità e di caratteristica.

Raggio di speranza contrasta e dissolve *pena*, descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*).

Ragnatela danzante

Invocazione [Bene]
Livello: Chierico 5, druido 5, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un'esplosione di energia magica che infligge 1d6 danni non letali per livello (fino a un massimo di 10d6). Inoltre, quelle creature malvagie che non superano il loro tiro salvezza rimangono intralciate nei filamenti di energia magica per 1d6 round. Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 alla sua Destrezza effettiva; il bersaglio intralciato può muoversi a metà della sua velocità ma non può correre o caricare. Se una creatura intralciata tenta di lanciare un incantesimo, deve superare una prova di Concentrazione con CD 15, altrimenti perderà l'incantesimo. Questo incantesimo ha effetto solo sulle creature, gli oggetti non vengono influenzati.

Componente materiale arcana: Un frammento della ragnatela di un ragno.

Richiamare cavalcatura

Evocazione (Richiamo) [Bene]
Livello: Paladino 2
Componenti: V, S, Astinenza, Celestiale
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 3 m
Effetto: Cavalcatura speciale dell'incantatore
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca la sua cavalcatura speciale dai piani celestiali dove essa normalmente risiede. Questo incantesimo funziona esattamente come la normale capacità magica di classe dell'incantatore di evocare una creatura, con la sola differenza che la durata è più breve e non esiste limite al numero di volte al giorno in cui l'incantatore può richiamare la cavalcatura (se non quello indicato dal numero di volte al giorno che l'incantatore può lanciare *richiamare cavalcatura*). L'incantatore può lanciare questo incantesimo anche se ha già richiamato la sua cavalcatura usando la sua capacità di classe nello stesso giorno.

Richiamare servitori fedeli

Evocazione (Richiamo) [Bene]
Livello: Celestiale 6, chierico 6, mago/stregone 5
Componenti: V, S, Astinenza, Celestiale
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: 1d4 arconti lanterna, coure eladrin o musteval guardinal
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore richiama 1d4 arconti lanterna legali buoni da Celestia, 1d4 coure eladrin caotici buoni da Arborea o 1d4 musteval guardinal neutrali buoni dall'Elysium. Rimangono al servizio dell'incantatore per un anno come guardie, soldati, spie o per svolgere altri ruoli desiderati dall'incantatore.

Indipendentemente dal numero di volte che l'incantatore lancia questo incantesimo, egli non potrà mai controllare un ammontare di celestiali superiore a 2 DV per livello dell'incantatore. Se l'incantatore supera questo valore, tutte le creature appena chiamate ricadono sotto il suo controllo, mentre ogni eventuale servitore in eccesso rimasto dagli incantesimi precedenti fa ritorno al suo piano nativo.

Componente di astinenza: Il personaggio deve astenersi dal lanciare incantesimi della scuola di evocazione per 3 giorni prima di lanciare questo incantesimo.

Riflessi del peccato

Ammaliamento (Compulsione) [Bene, Influenza mentale]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura malvagia per livello
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

I pensieri e gli impulsi malvagi delle creature influenzate generano nella loro mente un intenso sospetto e una forte sfiducia. Ogni soggetto si convince che gli altri stiano tramando per ucciderlo da un momento all'altro e attacca la creatura malvagia più vicina, usando la forma di attacco più adeguata (attacchi in mischia o a distanza, capacità magiche o soprannaturali) contro quell'avversario, in base alle sue conoscenze. Le creature influenzate non ignorano del tutto altre eventuali minacce ma, nel limite del possibile, preferiscono attaccare le creature malvagie rispetto ad altri avversari.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi dall'ingerire intossicanti e stimolanti per una settimana prima di lanciare questo incantesimo.

Rifugio sacro

Abiurazione
Livello: Paladino 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore avvolge la creatura toccata in un alone di luce sacra. La creatura acquisisce un bonus sacro di +2 alla Classe Armatura. Inoltre, finché rimane protetta da questo incantesimo, la creatura non perde il suo bonus di Destrezza alla CA quando viene colta alla sprovvista.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore diventa consapevole dello stato di salute del bersaglio con gli stessi effetti dell'incantesimo *status* e può guarirlo usando la sua capacità di imposizione delle mani senza dover toccare il bersaglio. Usare la capacità di imposizione delle mani richiede comunque un'azione standard, ma può essere effettuato a qualsiasi distanza, purché il bersaglio si trovi sullo stesso piano di esistenza dell'incantatore.

Rimuovi affaticamento

Trasmutazione
Livello: Apostolo di pace 4, chierico 4, Piacere 4
Componenti: S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Fino a una creatura vivente toccata per ogni due livelli
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Le creature toccate dall'incantatore ottengono i benefici di 8 ore di sonno ristoratore. Se un soggetto era affaticato, l'affaticamento e le sue penalità vengono rimosse. Se un soggetto era esausto, da esausto diventa affaticato, ma avrà bisogno di riposare solo un'altra ora per eliminare gli effetti dell'affaticamento. Se un soggetto era già ben riposato, non avrà bisogno di riposare o di dormire per le 24 ore successive. Gli incantatori arcani devono comunque far riposare la loro mente per 8 ore al fine di poter utilizzare i loro incantesimi.

Rimuovi dipendenza

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chierico 2, druido 2, protetta di Valarian 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Rimuovi dipendenza cura tutte le assuefazioni di cui può soffrire un bersaglio (vedi "Droghe" nel *Libro delle Fosche Tenebre* per ulteriori informazioni sulle dipendenze). Dal momento che la durata dell'incantesimo è istantanea, non impedisce ulteriori dipendenze alla stessa droga sviluppate successivamente.

Rimuovi nausea

Evocazione (Guarigione)
Livello: Apostolo di pace 3, chierico 3
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Rimuovi nausea restituisce la salute a una creatura nauseata o inferma. *Rimuovi nausea* cura soltanto la nausea o l'effetto di infermità, non gli effetti delle malattie, dei veleni, o altro.

Rinfrescare

Evocazione (Guarigione) [Bene]
Livello: Apostolo di pace 3, bardo 3, chierico 3, vassallo di Bahamut 3, Vigore 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Bersaglio: Esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Rinfrescare incanala una quantità di energia celestiale per rimuovere tutti i danni non letali subiti dai bersagli, inclusi i danni inferti dalle condizioni ambientali, dalla fame e dalla sete e da altri effetti correlati, nonché tutti i danni inferti da attacchi non letali.

Ripristinare il tesoro dell'anima

Trasmutazione
Livello: Santificato 8
Componenti: Sacrificio
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: I resti disintegrati di un oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Se il bersaglio di questo incantesimo ha perso un oggetto prezioso a causa dell'incantesimo *tesoro perduto dell'anima* (descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*), questo incantesimo gli restituisce quell'oggetto. L'incantesimo deve essere lanciato entro 4 ore dalla distruzione dell'oggetto. Una volta completato l'incantesimo, l'oggetto disintegrato torna in possesso del proprietario originario nelle condizioni in cui era prima di essere disintegrato.

Sacrificio: Risucchio di 1d4 punti di Costituzione.

Risata di Chaav

Ammaliamento (Compulsione) [Bene, Influenza mentale]
Livello: Chierico 5, Gioia 5
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Area: Propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette una risata gioiosa e fragorosa che rafforza la volontà delle creature del bene e indebolisce la determinazione delle creature malvagie.

Le creature buone all'interno dell'area di effetto ottengono i seguenti benefici per la durata dell'incantesimo: un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura, più un numero di punti ferita temporanei pari a 1d8 + il livello dell'incantatore (fino a un massimo di 1d8+20 al 20° livello dell'incantatore).

Quelle creature malvagie all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo che non superano un tiro salvezza sulla Volontà subiscono una penalità morale di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura per la durata dell'incantesimo.

Le creature devono essere in grado di sentire la risata per essere influenzate dall'incantesimo. Quelle creature che non sono né buone né malvagie non vengono influenzate dalla *risata di Chaav*.

Risolutezza di Phieran

Abiurazione [Bene]
Livello: Santificato 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Bersaglio: Una creatura buona per livello in un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantesimo *risolutezza di Phieran* (così chiamata in onore dell'eroico dio della sofferenza, della resistenza e della perseveranza) è stato concepito per combattere gli incantatori che fanno uso di magia infame. Questo incantesimo conferisce ai bersagli un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del male.

Sacrificio: 1d3 danni alla Forza.

Ruggito del leonal

Invocazione [Bene, Sonoro]
Livello: Druido 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Bersaglio: Creature non buone entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo ha l'effetto di una *parola sacra* e in più infligge 2d6 danni sonori alle creature non buone nell'area. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, vengono negati i danni sonori, ma non gli altri effetti dell'incantesimo.

Sacrificio divino

Necromanzia
Livello: Campione di Gwynharwyf 1, paladino 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello oppure finché non viene scaricato

L'incantatore può sacrificare la propria energia vitale per incrementare i danni che infligge. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, può sacrificare fino a 10 dei propri punti ferita. Per ogni 2 pf sacrificati, al successivo attacco andato a segno, l'incantatore infligge +1d6 danni, fino a un massimo di +5d6 in quell'attacco. La capacità dell'incantatore di infliggere danni extra ha fine quando il primo attacco successivo va a segno o quando la durata dell'incantesimo ha termine. I punti vita sacrificati vengono considerati normali danni letali, anche se l'incantatore possiede la capacità di rigenerazione.

Sangue celestiale

Abiurazione [Bene]
Livello: Apostolo di pace 6, chierico 6, Piacere 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura non malvagia toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore incanala potere sacro a sufficienza da consentire al soggetto una protezione simile a quella di cui godono le creature celestiali. Il soggetto acquisisce resistenza 10 all'acido, al freddo e all'elettricità, un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il veleno e una riduzione del danno di 10/male.

Componente materiale: Una fiala di acquasanta da spargere sulla fronte del soggetto.

Sangue del martire

Necromanzia (Guarigione) [Bene]
Livello: Apostolo di pace 4, campione di Gwynharwyf 4, chierico 4, paladino 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura consenziente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può trasferire i propri punti ferita direttamente su una creatura bersaglio presente all'interno del raggio di azione. L'incantatore deve trasferire almeno 20 punti ferita. I punti ferita che trasferisce sul bersaglio diventano per lui danni subiti. La creatura acquisisce i punti ferita trasferiti come se ricevesse i benefici di un incantesimo *curare* e non può accumulare più punti ferita del suo massimo consentito; eventuali punti ferita in eccesso vanno perduti. Questo incantesimo può trasferire soltanto punti ferita veri e propri, non i punti ferita temporanei. Un bersaglio privo di sensi viene considerato una "creatura consenziente" ai fini del funzionamento di questo incantesimo.

Santificare i perversi

Necromanzia [Bene]
Livello: Santificato 9
Componenti: V, S, F, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura malvagia
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo strappa l'anima empia e corrotta di una creatura malvagia dal suo corpo e la intrappola in un diamante che funge da ricettacolo (il focus dell'incantesimo). Il corpo senza anima della creatura avvizzisce o si dissolve in polvere immediatamente.

L'anima malvagia, intrappolata nella gemma, viene sottoposta a una trasformazione graduale. L'anima riflette sui mali del passato e lentamente ritrova in se stessa una scintilla di bene. Con il passare del tempo, la scintilla diventa un fuoco bruciante. Dopo un anno, la creatura intrappolata diventa dello stesso allineamento dell'incantatore (legale buono, caotico buono o neutrale buono). Una volta che la penitenza della creatura si è completata, la frantumazione del diamante ricreerà il corpo originario della creatura e la sua anima ritornerà nel corpo nuovo, diventando una creatura santificata (vedi Capitolo 8: "Mostri").

Se il diamante viene frantumato prima che l'anima abbia portato a termine la sua penitenza, il corpo della creatura malva-

gia e la sua anima vengono completamente ripristinate: la creatura torna esattamente nello stato in cui era prima di lanciare l'incantesimo. La creatura conserva il ricordo del suo intrappolamento all'interno della gemma e considera l'incantatore responsabile di tutto questo come un suo giurato nemico da distruggere a tutti i costi.

Il diamante usato come ricettacolo ha una durezza pari a 20 e 1 punto ferita.

Focus: Un diamante perfetto del valore di almeno 10.000 mo.

Sacrificio: 1 livello del personaggio.

Sarcofago d'ambra

Invocazione
Livello: Mago/stregone 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infonde energia magica in una sfera d'ambra e poi la lancia verso il bersaglio. Se mette a segno un attacco di contatto a distanza, l'ambra colpisce il bersaglio e lo avvolge di energia splendente che si solidifica immediatamente, intrappolando il bersaglio all'interno di un guscio d'ambra trasparente e rigido. Il bersaglio rimane perfettamente preservato e mantenuto in stasi, illeso ma impossibilitato a compiere qualsiasi azione. All'interno del *sarcofago d'ambra*, il bersaglio è protetto da tutti gli attacchi, anche da quelli puramente mentali.

Il *sarcofago d'ambra* ha durezza 5 e 10 pf per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 200 pf). Se viene ridotto a 0 pf, il guscio si frantuma e si riduce in un inutile cumulo di polvere, nel qual caso il bersaglio viene liberato dalla stasi (sebbene rimanga colto alla sprovvista fino al suo turno successivo). Se lasciato stare, il *sarcofago d'ambra* intrappola il bersaglio per la durata dell'incantesimo, per poi scomparire al momento dell'apertura, liberando il prigioniero dalla stasi.

Componente materiale: Una sfera d'ambra del valore di almeno 500 mo.

Scudo degli arconti

Abiurazione [Bene]
Livello: Apostolo di pace 7, chierico 7
Componenti: V, Arconte
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Effetto: Scudo mobile
Durata: 1 round per livello

Uno scudo mistico di energia benevola si frappone tra l'incantatore e un attacco magico in arrivo. Lo scudo blocca gli incantesimi, gli effetti magici e le capacità magiche che infliggono danni. Può bloccare soltanto un attacco di questo tipo per round, intercettando il primo, ma non i successivi attacchi, fino al turno seguente.

Qualsiasi attacco magico a bersaglio che colpisca lo scudo viene dissipato, ma ha una possibilità pari al 5% per livello dell'incantatore di frantumare anche lo scudo. Gli attacchi senza alcun livello dell'incantesimo hanno una possibilità di frantumare lo scudo pari al 5% per ogni due livelli dell'incantatore. Se un attacco frantuma lo scudo, viene dissipato senza infliggere danni all'incantatore.

Se l'incantatore si trova all'interno di un'area o un effetto che non è direttamente mirato su di lui, lo *scudo degli arconti* gli conferisce un bonus di +4 al tiro salvezza contro quell'effetto.

Scudo radioso

Invocazione [Bene, Elettricità]
Livello: Collera 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

Uno scintillante bagliore avvolge l'incantatore e infligge danni ad ogni creatura che attacca l'incantatore in mischia. Il bagliore protegge anche l'incantatore dagli attacchi da elettricità.

Qualsiasi creatura che colpisca l'incantatore con un'arma naturale o impugnata con le mani infligge i suoi danni normalmente, ma subisce 1d6 danni da elettricità + 1 danno per livello dell'incantatore (la resistenza agli incantesimi della creatura viene applicata).

L'incantatore subisce soltanto metà danni dagli attacchi basati sull'elettricità. Se un attacco basato sull'elettricità consente al bersaglio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, l'incantatore non subisce alcun danno superando il tiro salvezza.

Il bagliore è luminoso quanto un incantesimo *luce*, generando una luce intensa entro 3 metri e un'illuminazione fioca nel raggio dei successivi 6 metri.

Componente di astinenza: L'incantatore non deve avere lanciato incantesimi di oscurità o di necromanzia nelle 24 ore precedenti al lancio di questo incantesimo.

Sentiero degli eroi

Divinazione
Livello: Santificato 3
Componenti: V, Astinenza
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Durata: 1 decisione (vedi testo)

Sentiero degli eroi consente all'incantatore di consultare la sua divinità (o un agente della sua divinità) per avere aiuto al momento di prendere una decisione difficile. Questa decisione è solitamente più complessa di una semplice questione morale. Potrebbe riguardare una scelta strategica, l'indizio giusto da seguire in un'indagine, scegliere chi aiutare tra due bisognosi e altre situazioni difficili.

La divinità o l'agente aiuta semplicemente il personaggio ad esaminare la situazione da vari punti di vista e a fornire una raccomandazione sul giusto sentiero da seguire. Questo incantesimo non rivela alcun fattore ignoto, ma aiuta semplicemente l'incantatore ad analizzare gli elementi già noti. L'incantesimo ha termine quando la divinità o l'agente ha fornito indicazioni sufficienti a giungere a una decisione.

Se l'incantatore non gode del favore della sua divinità, questo incantesimo non funziona finché l'incantatore non effettua un'adeguata espiazione.

Componente di astinenza: L'incantatore deve astenersi da lanciare incantesimi della scuola di divinazione nelle 24 ore precedenti al lancio di questo incantesimo.

Sollievo

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Bardo 2, chierico 2, emissario di Barachiel 2, Gioia 2, mago/stregone 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 24 m
Bersaglio: Alleati in una propagazione del raggio di 24 metri centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Gli alleati dell'incantatore vengono pervasi da una sensazione di sollievo, di energia e di gioia. Le creature influenzate acquisiscono un bonus morale di +2 alla loro Forza e Destrezza effettiva e la loro velocità aumenta di +1,5 metri.

Sollievo non rimuove la condizione di affaticamento, ma controbilancia molte delle penalità subite da un personaggio affaticato.

Sostentare

Trasmutazione
Livello: Apostolo di pace 4, chierico 4, Vigore 4
Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Fino a una creatura vivente toccata per ogni due livelli
Durata: 6 ore per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo rimuove immediatamente tutti gli effetti negativi della fame e della sete e consente ai bersagli di fare a meno di cibo e acqua per la durata dell'incantesimo senza subire alcuna penalità per tale rinuncia. Una creatura sotto l'effetto dell'incantesimo può mangiare o bere normalmente senza alcuna difficoltà. Quando l'incantesimo ha termine, le creature devono tornare a mangiare e a bere normalmente, ma non subiscono alcun effetto negativo a causa dei pasti saltati. La taglia della creatura non è rilevante; una lucertola Minuscola o un drago Colossale vengono entrambi completamente saziati dall'incantesimo.

Componente materiale: Un fiasco di vino caldo e una pagnotta.

Spada della coscienza

Ammaliamento (Compulsione) [Bene, Influenza mentale]
Livello: Arcanista eroico 4, campione di Gwynharwyf 4, chierico 4, paladino 4, uccisore di Domiel 4
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura malvagia
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura bersaglio, che deve essere una creatura malvagia, viene colpita dagli scrupoli di coscienza e dal rimorso. La creatura subisce istantaneamente danni alla Saggezza e al Carisma in base alla gravità delle sue azioni malvagie. La creatura recupera le capacità perdute normalmente; non si ripristinano automaticamente una volta esaurita la durata dell'incantesimo. L'effetto non è dipendente dal linguaggio.

Spia telepatica

Divinazione
Livello: Santificato 3
Componenti: Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Area: Emanazione del raggio di 3 m per livello
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può ascoltare le conversazioni telepatiche tra le altre creature all'interno dell'area dell'incantesimo. *Spia telepatica* non consente all'incantatore di individuare quei pensieri che le creature non stanno comunicando, o di comprendere le conversazioni tenute in linguaggi che egli non comprende.

In un'area in cui avvengono più conversazioni telepatiche allo stesso tempo, l'incantatore deve specificare su quali creature intende esercitare il potere di ascoltare le conversazioni in quel round specifico. L'incantatore può separare e decifrare i messaggi telepatici di un numero di creature pari 1 + il suo bonus di Intelligenza.

Spia telepatica non consente all'incantatore di ascoltare le conversazioni telepatiche delle creature protette da un incantesimo *vuoto mentale*, né gli conferisce la capacità di comunicare telepaticamente con altre creature.

Sacrificio: 1d3 danni alla Forza.

Spostamento rapido

Trasmutazione [Bene]
Livello: Chierico 6, mago/stregone 6
Componenti: V, S, Celestiale
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Per la durata di questo incantesimo, la capacità magica di *teletrasporto* o *teletrasporto superiore* viene resa rapida (come se potenziata dal talento Incantesimi Rapidi). Questo incantesimo non ha alcun effetto su altri incantesimi o capacità magiche.

Conseguenza della *spada della coscienza*
—Danni alla Saggezza e al Carisma—

Creatura/oggetto	1d6	1d8	2d6	2d8
Creatura malvagia[1] (DV)	10 o meno	11-25	26-50	51+
Elementale malvagio (DV) o non morto	2 o meno	3-8	9-20	21+
Esterno malvagio (DV)	1 o meno	2-4	5-10	11+
Chierico di una divinità malvagia[2] (livelli di classe)	1	2-4	5-10	11+

1 Fatta eccezione per gli elementali malvagi, i non morti e gli esterni, che hanno una voce apposita nella tabella.
2 Alcuni personaggi che non sono chierici possono emanare un'aura di potere equivalente. La descrizione di classe indica se questo è il caso.

Spruzzo di diamante

Invocazione [Bene]
Livello: Santificato 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Uno spruzzo di schegge di diamante si sprigiona dalla mano dell'incantatore generando un cono scintillante. Il cono rende le creature nell'area frastornate per 2d6 round. L'incantesimo infligge anche 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 10d6). Il danno ha effetto solo sulle creature malvagie. Superando un tiro salvezza sui Riflessi il danno viene ridotto della metà, ma l'effetto frastornante non viene negato.

Componente materiale: Polvere di diamante del valore di almeno 100 mo.

Status superiore

Divinazione
Livello: Apostolo di pace 4, chierico 4, Comunità 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata per ogni 3 livelli
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *status* (descritto nel *Manuale del Giocatore*), ma l'incantatore è anche in grado di lanciare una serie limitata di incantesimi attraverso il collegamento, come se stesse toccando il bersaglio. L'incantatore può lanciare qualsiasi incantesimo che soddisfi le seguente condizioni:

- Di livello 0, 1° o 2°.
- Raggio di azione: Contatto
- Bersaglio: Creatura toccata
- Tiro salvezza: Innocuo

Ad esempio, se l'incantatore è cosciente (attraverso l'incantesimo *status superiore*) che uno dei compagni a lui collegati sta morendo, può lanciare su di lui *cura ferite moderate* per cercare di tenerlo in vita.

Stelle di Arvandor

Invocazione [Bene, Forza]
Livello: Chierico 4, druido 4, mago/stregone 3, ranger 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a una creatura o un oggetto per round
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un numero di minuscole stelle scintillanti per livello (fino a un massimo di 10 stelle). Queste piccole esplosioni stellari orbitano attorno alla sua testa come se fossero *pietre magiche*. Come azione gratuita, l'incantatore può lanciare una stella per round verso un bersaglio a sua scelta entro il raggio di azione. In alternativa, come azione standard, l'incantatore può lanciare fino a tre stelle per round verso uno o più bersagli entro il raggio di azione. Ogni stella richiede un diverso attacco di contatto a distanza.

Una bersaglio non malvagio subisce 1d8 danni, metà dei quali sono danni non letali (arrotondando per difetto). I bersagli malvagi subiscono invece 1d8 danni letali. Le stelle sono considerate una forza magica, quindi ignorano l'incorporeità.

Illus. di M. Nelson

Stufato di Estanna

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chierico 2, druido 2, paladino 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Riempire una scodella con uno stufato curativo (1 porzione per ogni 2 livelli)
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo) (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo si appella a Estanna, la dea del focolare e della casa (descritta nel Capitolo 2: "Varianti alle regole") per riempire una scodella costruita in modo speciale con un potente stufato curativo. L'incantatore deve tenere la scodella in mano mentre lancia *stufato di Estanna*; in caso contrario, l'incantesimo fallisce e viene perduto.

L'incantesimo crea una porzione di stufato per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 5). Una singola porzione cura 1d6+1 danni e richiede un'azione standard per essere consumata. Quelle porzioni di stufato che non vengono consumate svaniscono entro 1 ora.

Lo stufato può essere versato su una singola creatura non morta che si trovi a meno di 3 metri. Se viene messo a segno un attacco di contatto a distanza, la creatura subisce 1d6+1 danni per porzione versata su di essa. La creatura non morta può applicare la resistenza agli incantesimi e può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

Focus: Una scodella per lo stufato decorata, del valore di almeno 50 mo.

Tempesta di fulmini celesti

Invocazione [Bene]
Livello: Arcanista eroico 7, Celestiale 7
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Da 3 m a raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Fino a una creatura per livello dell'incantatore

Questo incantesimo funziona come *fulmine celeste*, fatta eccezione per il suo raggio di azione maggiore, il maggior numero di bersagli che può colpire e il danno da elettricità celestiale speciale di 5d6 danni.

Tempesta di schegge

Invocazione [Bene]
Livello: Santificato 6
Componenti: V, S, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Area: Propagazione del raggio di 24 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (accecamento) e Riflessi dimezza (schegge)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una pioggia di schegge di luce celestiale cade dal cielo. Le creature malvagie che si trovano entro l'area dell'incantesimo e che non superano un tiro salvezza sulla Tempra rimangono accecate permanentemente. Le schegge di luce inoltre feriscono la carne delle creature malvagie, infliggendo 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20d6). Superando un tiro salvezza sui Riflessi, il danno, che è di origine divina, viene dimezzato.

Sacrificio: Risucchio di 1d3 punti di Forza.

Stelle di Arvandor.

Tocco adamantino

Trasmutazione
Livello: Chierico 6, druido 6, mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto, innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto, innocuo)

Questo incantesimo conferisce a un'arma le proprietà di un'arma in adamantio. L'arma ottiene un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire (come se fosse un'arma perfetta) e oltrepassa la durezza quando colpisce gli oggetti o tenta di spezzare le armi, ignorando qualsiasi durezza inferiore a 20. L'arma influenzata ottiene anche un terzo dei suoi normali punti ferita in più per la durata dell'incantesimo.

L'incantatore non può lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come ad esempio un colpo senz'armi. Il colpo senz'armi di un monaco, però, è considerato un'arma, e quindi può essere potenziato da questo incantesimo.

Se l'arma è fatta di un altro materiale speciale (ferro freddo o argento, ad esempio) perde i benefici del suo materiale originale speciale per la durata dell'incantesimo.

Tocco adamantino non può essere reso permanente attraverso un incantesimo *permanenza.*

Tocco di guarigione

Necromanzia [Bene]
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore trasferisce parte della propria essenza vitale in un'altra creatura, guarendola. L'incantatore può curare fino a un massimo di 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 10d6) e deve decidere quanti dadi tirare nel momento in cui lancia l'incantesimo. L'incantatore subisce un ammontare di danni pari a quelli curati nel bersaglio. Questo incantesimo non può restituire a un bersaglio un ammontare di punti ferita superiore all'attuale numero dei punti ferita dell'incantatore +10, quantità che è sufficiente ad uccidere l'incantatore.

Tomba di luce

Trasmutazione [Bene]
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura extraplanare malvagia toccata
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, tenta di estrapolare la sostanza impura di una creatura extraplanare malvagia e di sostituirla con la propria sostanza pura. L'incantesimo è estremamente stancante per l'incantatore, ma è letale per gli esterni malvagi e per le altre creature extraplanari corrotte dal tocco del male.

Quando l'incantatore tocca la creatura bersaglio, essa deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. Se lo supera, non viene influenzata dall'incantesimo. Se lo fallisce, la sua pelle diventa trasparente e inizia ad emanare un vago bagliore luminoso, dopodiché rimane immobilizzata e indifesa. La vittima rimane cosciente e respira normalmente, ma non può eseguire alcuna azione fisica, nemmeno parlare. Può, tuttavia, eseguire azioni puramente mentali (come ad esempio usare una capacità magica). Questo effetto è simile a quello di *blocca persone.*

Ad ogni round in cui l'incantatore mantiene attivo l'incantesimo, la creatura deve effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Tempra. Se non lo supera, subisce un risucchio permanente di 1d6 punti di Costituzione. Tuttavia, ad ogni round in cui l'incantesimo viene mantenuto attivo, l'incantatore subisce 1d6 danni non letali. Se l'incantatore perde i sensi, o se la creatura supera il suo tiro salvezza sulla Tempra, l'incantesimo ha termine.

Componente materiale: Un cristallo puro o una gemma trasparente del valore di almeno 50 mo.

Tromba del paradiso

Invocazione [Bene, Sonoro]
Livello: Bardo 6, chierico 7, emissario di Barachiel 4
Componenti: S, F, Arconte
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 36 m
Bersaglio: Nemici entro un'esplosione del raggio di 36 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette uno squillo di musica estremamente limpida, di grande bellezza e maestà. Tutti gli avversari entro un raggio di 36 metri dall'incantatore devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimangono paralizzati per 1d4 round.

Focus: Una tromba perfetta, che l'incantatore deve suonare.

Urlo di guerra

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Bardo 3, campione di Gwynharwyf 2, mago/stregone 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Effetto: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore lancia un terribile grido di battaglia che rende le creature entro un cono di 9 metri tremanti per la paura per 1d4 round. Qualsiasi creatura che fallisca il suo tiro salvezza sulla Tempra perde il suo bonus di Destrezza alla CA e non può intraprendere alcuna azione. Gli avversari ottengono un bonus di +2 per colpire le creature tremanti.

Urlo di Ysgard

Evocazione (Richiamo) [Bene]
Livello: Santificato 7
Componenti: V, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Richiama 2d4 bariaur difensori di Ysgard
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore chiama a sé 2d4 bariaur difensori di Ysgard (vedi Capitolo 8: "Mostri") dalle pianure di Ysgard fino alla sua locazione. I bariaur rimangono al suo servizio per un anno e l'incantatore può congedarli in qualsiasi momento. Sono creature intelligenti, e quindi in grado di svolgere incarichi di vario tipo. Possono rifiutarsi di eseguire un'impresa o sobbarcarsi incarichi complessi senza la supervisione dell'incantatore.

Indipendentemente dal numero di volte che l'incantatore lancia l'incantesimo, non potrà mai controllare più di quattro ranger bariaur; quelli in eccesso vengono liberati dal servizio e fanno ritorno ad Ysgard immediatamente. È l'incantatore a scegliere quali creature liberare.

Sacrificio: Risucchio di 1d3 punti di Forza.

Veste eroica

Abiurazione
Livello: Santificato 6
Componenti: V, FD, Sacrificio
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Tunica, veste o abito toccato
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto, innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto, innocuo)

L'incantatore infonde una quantità di potere divino in una tunica, una veste sacerdotale o in un normale abito. L'incantesimo conferisce i seguenti effetti per la sua durata:

- Bonus sacro di +1 alla Classe Armatura per ogni cinque livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +4 al 20° livello).
- Riduzione del danno 10/male.
- Resistenza agli incantesimi 5 + 1 per livello dell'incantatore (fino a una RI massima di 25 al 20° livello).
- Riduzione dei danni alle caratteristiche inferti da effetti magici di 1, fino a un minimo di 1 (ma non riduce il costo del sacrificio per lanciare questo incantesimo).

Soltanto una creatura di allineamento buono ottiene i benefici di questo incantesimo; le creature di allineamento non buono possono indossare una *veste eroica*, ma non ottengono alcun beneficio magico se lo fanno.

Sacrificio: 1d4 danni alla Forza.

Veste gloriosa

Abiurazione [Bene]
Livello: Apostolo di pace 2, Gloria 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Tunica, veste o abito toccato
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (oggetto, innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto, innocuo)

L'incantatore infonde una quantità di potere divino in una tunica, una veste sacerdotale o un normale abito. L'incantesimo conferisce i seguenti effetti per la sua durata:

- Bonus sacro di +1 alla Classe Armatura per ogni cinque livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +4 al 20° livello).
- Riduzione del danno 5/male.

Soltanto una creatura di allineamento buono ottiene i benefici di questo incantesimo; le creature di allineamento non buono possono indossare una *veste gloriosa*, ma non ottengono alcun beneficio magico se lo fanno.

Visione del paradiso

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Apostolo di pace 1, arcanista eroico 1, Celestiale 1, chierico 1, Gioia 1, uccisore di Domiel 1
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura malvagia
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Le parole dell'incantatore consentono alla creatura bersaglio una fugace visione della gioia benedetta che pervade i Sette Cieli, spingendo il bersaglio a pentirsi per un istante delle sue azioni malvagie. Per 1 round, il bersaglio rimane frastornato. Inoltre, la creatura è maggiormente suscettibile alle future redenzioni. Per le 24 ore successive, la creatura subisce una penalità di -1 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà relativi alla redenzione (vedi Capitolo 2).

Vista benedetta

Divinazione
Livello: Apostolo di pace 3, campione di Gwynharwyf 3, Celestiale 3, chierico 3, paladino 3, uccisore di Domiel 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo rende gli occhi dell'incantatore scintillanti di luce e gli consente di vedere eventuali aure malvagie entro un raggio di 36 metri da sé. L'effetto è analogo a quello di un incantesimo *individuazione del male*, ma non necessita di concentrazione e individua l'ubicazione e l'intensità dell'aura più rapidamente.

L'incantatore è consapevole della posizione e dell'intensità di qualsiasi aura entro la sua portata. Il potere dell'aura dipende dal tipo e dai Dadi Vita di ciascuna creatura malvagia, come riportato nella descrizione dell'incantesimo *individuazione del male* nel *Manuale del Giocatore*.

OGGETTI MAGICI

Le forze del bene sono perennemente impegnate a contrastare la sete di lotta delle forze delle tenebre. Quando i personaggi eroici devono affrontare dei servitori del male particolarmente ben equipaggiati, necessitano di strumenti speciali per ottenere la vittoria. Di seguito vengono descritti vari oggetti magici.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE E DEGLI SCUDI

Le capacità speciali di queste armature sono disponibili in aggiunta a quelle descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER* e in altre fonti.

Angelica: Questa armatura o questo scudo sono adornati con disegni che raffigurano delle piume e altri simboli celestiali. L'armatura o lo scudo incrementano il bonus di potenziamento alla CA del portatore di +1 contro gli attacchi delle creature malvagie. Conferisce inoltre a colui che la usa un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi caratterizzati dal descrittore del male. Una creatura malvagia che indossa questa armatura non ottiene nessuno di questi benefici.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *dissolvi il male*, *risolutezza di Phieran*, il creatore deve essere buono; Prezzo bonus +2.

Consacrata: Un'armatura o uno scudo dotato di questa qualità assiste solo quei portatori dotati della capacità di scacciare o intimorire non morti. L'armatura o lo scudo consacrato aumentano il livello effettivo del portatore per la prova di scacciare di +2. Le armature e gli scudi dotati di questa capacità sono sempre dedicate a una divinità specifica e decorate con il simbolo sacro del dio.

Evocazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, capacità di scacciare o intimorire non morti; Prezzo bonus +2.

Crepuscolare: Questa armatura, una delle preferite dagli incantatori eladrin, diventa semi-incorporea e trasparente quando viene indossata. È anche avvolta da un debole alone rossastro simile alle luce del tramonto. L'armatura crepuscolare riduce la possibilità di fallimento degli incantesimi arcani del -10%.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo bonus +1.

Empirea: Questa armatura o scudo, di finissima fattura, è uno degli strumenti preferiti dai campioni celestiali del bene; solitamente è decorata con pietre preziose e varie immagini di potenti arconti, eladrin e guardinal. Il portatore può trasferire una parte del suo bonus di potenziamento (o l'intero bonus) a un bonus sacro ai tiri salvezza. È il portatore a decidere se effettuare questo trasferimento nel suo turno, e la

scelta rimane in effetto fino al turno successivo. Qualsiasi creatura malvagia che indossi un'armatura empirea o impugni uno scudo empireo rimane inferma (penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica) fintanto che indossa l'armatura o che impugna lo scudo (senza alcun tiro salvezza).

Abiurazione e necromanzia [bene] moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *malvagi infermi, resistenza, scudo della fede*; Prezzo bonus +2.

Eroica: Il portatore di questa armatura lucente, se di allineamento buono, subisce solo metà dei danni extra inferti da un'arma sacrilega (+1d6 invece di +2d6) e ottiene i benefici costanti di un incantesimo *protezione dal male*. Inoltre, l'armatura nega i danni infami inferti da un'arma infame da mischia, a distanza o naturale (descritte nel *Libro delle Fosche Tenebre*).

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dal male*, il creatore deve essere buono; Prezzo bonus +3.

Fuoco dell'anima: Il portatore di questa armatura è immune a tutti gli incantesimi di morte, agli effetti magici di morte, ai risucchi di energia e a qualsiasi effetto di energia (come ad esempio *tocco gelido* o gli incantesimi *infliggere*).

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *interdizione alla morte*; Prezzo bonus +4.

ARMATURE E SCUDI SPECIFICI

Le armature e gli scudi di seguito descritti vengono solitamente costruiti esattamente con le capacità qui descritte.

Armatura del vassallo: Questa *mezza armatura eroica+3*, indossata dagli emissari e dai servitori dei più potenti sovrani e divinità planari, è stata rinforzata con anima metallica Ysgardiana (vedi "Materiali speciali" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico"), che aumenta la CA del portatore di +2 al solo scopo di confermare un colpo critico.

Abiurazione forte; LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dal male*; Prezzo 38.250 mo; Costo di creazione: 20.250 mo + 1.620 PE.

Pelle di diavolo: Questa *armatura di pelle+5* è stata ricavata scuoiando un diavolo uncinato. Le spine che ricoprono l'armatura consentono al portatore di infliggere 3d8 danni più una volta e mezzo il suo modificatore di Forza a un avversario afferrato superando una prova di lotta.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo 33.165 mo; Costo di creazione: 16.655 mo + 1.320 PE.

Scudo di asura: I soldati scelti di asura sono noti portare scudi come questi in tempo di guerra. Questi *scudi pesanti di metallo chiodati da sfondamento* sono avvolti in un alone di fiamme sacre e infliggono normali danni da sfondamento (2d6+2 per uno scudo chiodato Medio) più 1d6 danni da fuoco di origine divina che ha effetto solo sulle creature malvagie.

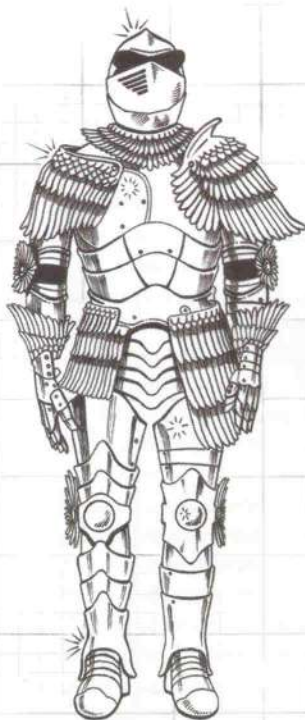
Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *colpo infuocato, forza del toro*; Prezzo 27.180 mo; Costo di creazione: 13.680 mo + 1.080 PE.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI

Le capacità speciali di queste armi sono disponibili in aggiunta a quelle descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER* e in altre fonti.

Benedetta: Questo effetto riproduce gli effetti dell'incantesimo *benedire un'arma*, ma tali effetti diventano permanenti e sempre attivi. L'arma diventa buona, il che significa che può superare la riduzione del danno di alcune creature, specialmente gli esterni malvagi. Inoltre, tutti i colpi critici effettuati contro gli avversari malvagi vengono automaticamente confermati, quindi ogni minaccia di critico diventa un colpo critico. Questo ultimo effetto non viene applicato a quelle armi già dotate di un effetto magico relativo ai colpi critici, come una spada affilata o una spada vorpal.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *benedire un'arma*; Prezzo bonus +1.

Esiliante: Qualsiasi creatura extraplanare con 25 o meno Dadi Vita che venga colpita da questa arma deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24, altrimenti verrà esiliata sul suo piano di provenienza. La resistenza agli incantesimi viene applicata, e una creatura esiliata in tal modo non può tornare almeno per le 24 ore successive. Il portatore può decidere di disattivare questa capacità speciale come azione gratuita. Gli archi,

Armatura eroica — *Scudo sacro* — *Scudo empireo* — *Armatura del fuoco dell'anima* — *Scudo angelico*

Illus. di B. Chumley

le balestre e le fionde così costruite conferiscono il loro potere di esilio alle munizioni lanciate.

Abiurazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *esilio*; Prezzo bonus +3.

Esplosione celestiale: Mettendo a segno un colpo critico contro una creatura malvagia, quest'arma sprigiona un'esplosione luminosa che infligge +3d6 danni al bersaglio e lo acceca per 1 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 l'effetto di cecità viene negato. Gli archi, le balestre e le fionde così costruite conferiscono il loro potere di esplosione celestiale alle munizioni lanciate.

Ogni volta che quest'arma sprigiona un'esplosione luminosa, il portatore subisce 1d2 danni temporanei alla Forza.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *esplosione radiosa di Ayailla*, il creatore deve essere buono; Prezzo bonus +2.

Giustizia: Questa arma funziona come se su di essa fosse stato lanciato l'incantesimo *individuazione del male*. Questo incantamento è sempre attivo, a meno che colui che impugna l'arma non decida di disattivarlo (un'azione gratuita). Il portatore dell'arma ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni contro quelle creature che emanano un'aura malvagia forte o schiacciante (vedi la descrizione dell'incantesimo *individuazione del male* nel *Manuale del Giocatore*). Gli archi, le balestre e le fionde così costruite conferiscono il loro potere di giustizia alle munizioni lanciate.

Divinazione e invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *colpo consacrato, individuazione del male*, il creatore deve essere buono; Prezzo bonus +4.

Indebolimento: In caso di colpo critico, quest'arma infligge 1d6+2 danni temporanei alla Forza in aggiunta ai suoi danni regolari. La resistenza agli incantesimi viene applicata. Gli archi, le balestre e le fionde così costruite conferiscono il loro potere di indebolimento alle munizioni lanciate.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *raggio di indebolimento*; Prezzo bonus +1.

Paralizzante: Qualsiasi creatura che venga colpita da quest'arma deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 altrimenti rimarrà paralizzata. Ad ogni round, nel suo turno, il bersaglio può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto. La resistenza agli incantesimi viene applicata. Gli archi, le balestre e le fionde così costruite conferiscono il loro potere paralizzante alle munizioni lanciate.

Ammaliamento moderato; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *blocca mostri*; Prezzo bonus +2.

Ruggente: Quest'arma emana un tremendo ruggito ogni volta che viene usata per sferrare un colpo. Qualsiasi creatura malvagia colpita dall'arma ruggente deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 o rimanere scossa. Un'arma ruggente infligge anche +2d6 danni sonori se mette a segno in colpo critico. Un'arma ruggente non può essere dotata anche della capacità tonante (vedi la *Guida del Dungeon Master*) e viceversa.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *ruggito del leonal*, il creatore deve essere buono; Prezzo bonus +3.

ARMI SPECIFICHE

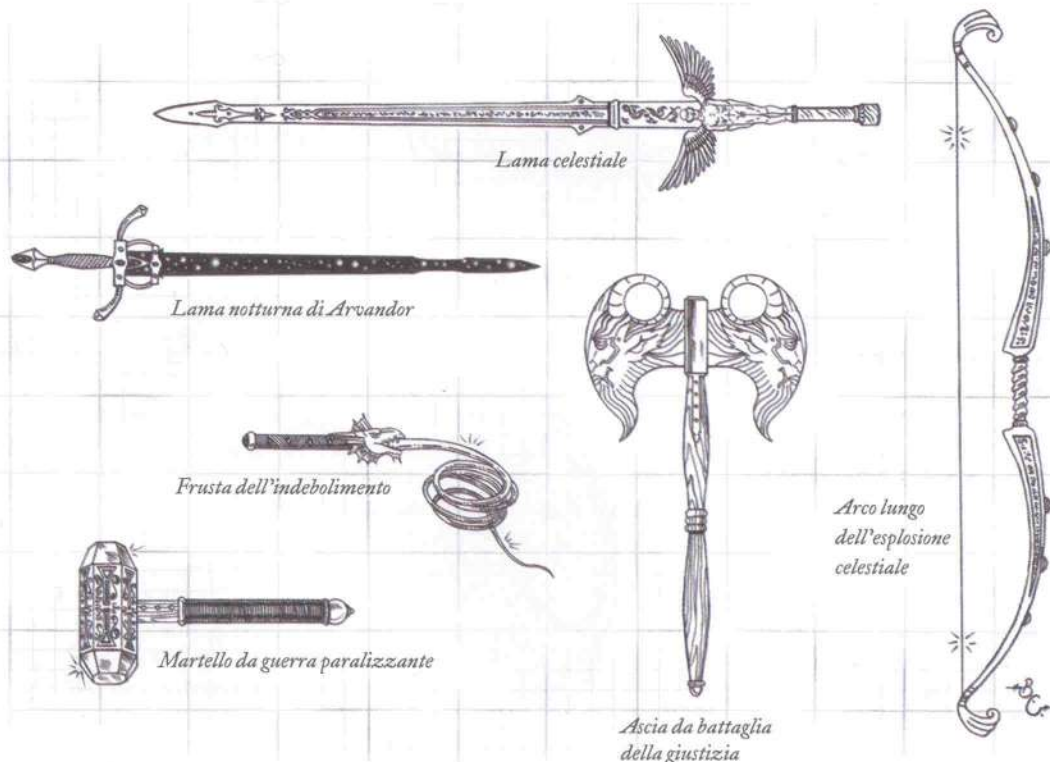
I grandi eroi e i difensori dei Piani Superiori hanno bisogno di armi potenti per trionfare contro le forze del male. Quelle che seguono vengono solitamente costruite esattamente con le capacità qui descritte.

Arco dei solar: Questo *arco composito*+2 Grande (bonus di For +4) trasforma qualsiasi freccia che lancia in una *freccia assassina* regolata sul tipo di creatura scelto dall'incantatore.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte*; Prezzo 100.100 mo; Costo di creazione: 50.200 mo + 3.968 PE.

Dardo della fenice: Questo *dardo ritornante*+1 di color rosso e nero ha una coda fatta di piume di fenice. Per lanciare il dardo è necessario un sacrificio di 1d4 danni temporanei alla Forza. Tuttavia, qualsiasi creatura colpita dal dardo, che subisca dei danni o meno, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20, altrimenti verrà uccisa sul colpo e verrà ridotta in un cumulo di cenere. Se la creatura supera il suo tiro salvezza, subisce 13d6 danni. Se la creatura supera il suo tiro salvezza, ma viene uccisa dai danni, viene comunque ridotta in un cumulo di cenere.

Qualsiasi creatura ridotta in cenere dal dardo si riforma dopo 2d6 round, comparendo esattamente nel punto in cui è morta e

Illus. di B. Chumley

nelle condizioni in cui si trovava prima di venire incenerita. Anche se i danni inferti dal dardo vero e proprio rimangono, tutti i danni da fuoco vengono immediatamente ripristinati.

Le creature immuni al fuoco non subiscono danni da fuoco e non vengono incenerite. Se la creatura supera il suo tiro salvezza sulla Tempra, ai danni inferti viene applicata la resistenza al fuoco.

Necromanzia forte [bene, fuoco]; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *fuoco della fenice*; Prezzo 99.400 mo più 5 ma; Costo di creazione: 49.900 mo più 5 ma + 3.960 PE.

Devastazione dei demoni: Questo *martello da guerra sacro anatema dei demoni+2* è stato costruito in ferro freddo e la sua testa è stata scolpita a forma di due pugni chiusi. Per una volta al giorno, chi impugna quest'arma può sferrare un colpo accecante contro un demone. Il portatore deve dichiarare che intende usare il colpo accecante prima di effettuare il tiro per colpire; se l'attacco va a segno e il martello oltrepassa la resistenza agli incantesimi del demone superando una prova di livello (1d20 + 15), il demone rimane accecato come se avesse subito l'effetto di un incantesimo *parola del potere accecare*. Se l'attacco non va a segno o se il colpo accecante viene usato su una creatura che non sia un demone, il colpo accecante viene sprecato.

Ammaliamento forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *parola del potere accecare, punizione sacra*, il creatore deve essere buono; Prezzo 51.512 mo; Costo di creazione: 25.912 mo + 2.048 PE.

Lama celestiale: Questa *spada bastarda+3* Grande è l'arma preferita dei planetar. Emana una luce equivalente a quella di una torcia (raggio di 6 metri, con illuminazione fioca entro un raggio di 12 metri) e sulla lama solitamente viene inciso il simbolo della divinità servita dal planetar.

Invocazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo 18.335 mo; Costo di creazione: 9.335 mo + 720 PE.

Lama notturna di Arvandor: Questa *spada lunga+2* sembra essere fatta di acciaio nero. All'interno della lama è possibile vedere brillare delle minuscole stelle. A comando, la lama emana dei bagliori pulsanti di luce stellare. Ad ogni round, come azione standard, la *lama notturna* può sprigionare un numero di stelle pari agli attacchi a distanza di cui dispone il suo portatore. Usare la spada in questo modo provoca attacchi di opportunità, e ogni stella effettua un attacco di contatto a distanza separato. Una creatura non malvagia colpita da una stella subisce 1d8 danni, metà dei quali sono danni non letali (arrotondati per difetto). Una creatura malvagia colpita da una stella subisce 1d8 danni letali. Le stelle sono una forza magica, non armi, quindi ignorano la riduzione del danno e l'incorporeità.

Invocazione moderata [bene]; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *stelle di Arvandor*, il creatore deve essere buono; Prezzo 44.315 mo; Costo di creazione: 22.315 mo + 1.760 PE.

Mazza celestiale: Questa *mazza pesante della distruzione+3* è l'arma preferita dei deva astrali. Emana una luce equivalente a quella di una torcia (raggio di 6 metri, con illuminazione fioca entro un raggio di 12 metri).

Trasmutazione forte; LI 14°; Creare Armi e Armature Magiche, *arma distruttiva*; Prezzo 50.312 mo; Costo di creazione: 25.312 mo + 2.000 PE.

Veleno dell'inferno: Questa *freccia dell'esplosione folgorante+3* o questo *quadrello dell'esplosione folgorante+3* viene considerata un'arma argentata al fine di oltrepassare la riduzione del danno. Inoltre, la punta della freccia o del quadrello contiene una piccola riserva di veleno di couatl purificato (vedi "Rovine e afflizioni" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico"). Questa rovina ha effetto solo sulle creature malvagie, compresi quegli esterni solitamente immuni al veleno (come i diavoli).

Invocazione e trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *arma argentata*; Prezzo 4.007 mo per ogni freccia o quadrello; Costo di creazione: 2.007 mo + 40 PE per ogni freccia o quadrello.

ANELLI

Gli anelli, facili da occultare, sono strumenti che le creature buone forgiano spesso per offrire maggiore aiuto contro le forze dell'oscurità.

Anello dell'afflizione: Questo anello in mithral ha la forma di uno splendido serpente piumato. Qualsiasi attacco naturale o senz'armi effettuato dal portatore dell'anello costringe il bersaglio a superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 per non contrarre un'afflizione del portatore dell'anello (vedi la descrizione dell'incantesimo *afflizione* per ulteriori dettagli).

Necromanzia [bene] forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *afflizione*, il creatore deve essere buono; Prezzo 72.000 mo; Costo di creazione: 36.000 mo + 2.880 PE.

Anello delle ali del solar: Questo anello d'oro scintillante è ricoperto da sottili scritte in linguaggio celestiale. Quando l'anello viene indossato, il portatore sviluppa un paio di ali bianche luminose (simili a quelle di un solar) e acquisisce la capacità di volare a una velocità di 45 metri (manovrabilità buona). Le ali scompaiono se l'anello viene rimosso. Se l'anello viene rimosso mentre il portatore è in volo, il portatore scende fluttuando a terra con gli stessi effetti di un incantesimo *caduta morbida*. Se il portatore era già dotato di ali funzionanti, l'anello non ne crea di nuove, ma il portatore può usare la velocità di volare dell'anello, se questa è più veloce.

Trasmutazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *caduta morbida, metamorfosi*; Prezzo 118.000 mo; Costo di creazione: 59.000 mo + 4.720 PE.

Anello del tocco adamantino: Quando viene indossato, questo anello di adamantino consente al portatore di effettuare attacchi in mischia e attacchi naturali come se stesse impugnando un'arma in adamantio.

Trasmutazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *tocco admantino*; Prezzo 120.000 mo; Costo di creazione: 60.000 mo + 4.800 PE.

Anello della vendetta: Questo anello d'oro risplende debolmente quando viene indossato da una creatura di allineamento buono. Se il portatore dell'anello muore, una scarica di energia divina si sprigiona dall'anello e infligge 15d6 danni alla creatura che ha sferrato il colpo mortale. Il danno è di origine divina e non appartiene ad alcun tipo specifico di energia. Il bersaglio dell'attacco può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 per ridurre il danno della metà. Dopo aver sprigionato la sua energia, l'anello si trasforma in polvere.

Abiurazione [bene] forte; LI 15°; Forgiare Anelli, *aureola di vendetta*, il creatore deve essere buono; Prezzo 4.500 mo; Costo di creazione: 2.250 mo + 180 PE.

BASTONI

I bastoni di seguito descritti possono essere utilizzati dai personaggi buoni in aggiunta a quelli descritti nella *Guida del Dungeon Master*.

Bastone dell'entusiasmo: Questo bastone è stato decorato con alcune incisioni sacre, ma altrimenti non mostra alcun particolare segno distintivo. Tuttavia, nelle mani di un chierico, il bastone emana una luce dorata che splende luminosa come una torcia.

Il *bastone dell'entusiasmo* può essere usato come *bastone ferrato+1*, che però infligge solo danni non letali. Contro le creature malvagie, ha un intervallo di minaccia di 17-20.

Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Divinazione* (1 carica)
- *Espiazione* (2 cariche)
- *Sollievo* (1 carica)
- *Spada della coscienza* (2 cariche)

- *Visione del paradiso* (1 carica)

Forte, varie scuole; LI 12°; Creare Bastoni, *divinazione, espiazione, sollievo, spada della coscienza, visione del paradiso*, il creatore deve essere buono; Prezzo 73.800 mo; Costo di creazione: 37.050 mo + 2.940 PE.

Bastone solare: Questo bastone è stato ricavato da un ramo scolorito di legnoscuro ed è sormontato da una corona di raggi solari fatta d'oro e da un diamante incastonato.

Come azione gratuita, il *bastone solare* può essere trasformato in un *bastone ferrato di energia luminosa+3*. Per trasformare il bastone ferrato di nuovo nella sua forma normale è sufficiente un'altra azione gratuita; in questa forma, il bastone consente l'uso degli incantesimi seguenti:

- *Benedizione* (1 carica)
- *Corona di fiamma* (2 cariche)
- *Luce incandescente* (1 carica)
- *Scudo su altri* (1 carica)

Forte, varie scuole; LI 16°; Creare Bastoni, *benedizione, cerchio magico contro il male, corona di fiamma, fiamma perenne, forma gassosa, luce incandescente, preghiera, scudo su altri*, il creatore deve essere buono; Prezzo 173.300 mo; Costo di creazione: 86.800 mo + 6.920 PE.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Quelli che seguono sono alcuni tra i molti oggetti disponibili negli arsenali delle creature del bene impegnate nella cattura o nella distruzione degli agenti del male.

Amuleto del castigo: Questo amuleto conferisce un bonus sacro di +2 alla CA. Inoltre, quando il portatore subisce dei danni da un attacco in mischia effettuato con un'arma naturale o impugnata, il danno viene diviso in parti uguali tra l'aggressore e il bersaglio. Se il danno è un numero dispari, il danno in più viene assegnato all'aggressore.

L'*amuleto del castigo* infligge all'aggressore lo stesso tipo di ferite ricevute dal portatore, ma soltanto se si tratta di danni che sottraggono punti ferita. Ad esempio, se un ladro usa un pugnale avvelenato per pugnalare il portatore dell'amuleto, il ladro riceverebbe una ferita nello stesso punto in cui egli l'ha inferta al portatore, ma non subirebbe la perdita alle caratteristiche inferta dal veleno dell'arma.

L'amuleto deve essere indossato per poter funzionare; non è necessaria alcuna parola di comando per l'attivazione.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo su altri*; Prezzo 56.000 mo.

Bracciali di interdizione al male: Questi bracciali dorati sono decorati con le incisioni di molte rune e si adattano facilmente alle braccia di qualsiasi creatura che li indossi. Gli attacchi a distanza effettuati dalle creature malvagie contro il portatore subiscono una penalità di -4.

Una creatura malvagia che indossa i *bracciali di interdizione al male* subisce 2d6 danni per round.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *protezione dalle frecce*, il creatore deve essere buono; Prezzo 18.000 mo; Peso 1 kg.

Incenso della consacrazione: Quando questo incenso viene bruciato in un incensiere o in un turibolo, il fumo che si leva genera un effetto di *consacrare* in un'emanazione del raggio di 6 metri. Per la durata dell'effetto, l'incensiere o il turibolo può essere spostato, spostando assieme ad esso anche l'area di *consacrare*. L'incenso brucia per 6 ore, dopodiché perde qualsiasi proprietà magica.

Invocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *consacrare*; Prezzo 300 mo; Peso 0,5 kg.

Manette anti-magia: Queste manette in adamantio possono adattarsi ai polsi di qualsiasi creatura, da Piccola a Grande, e creano un *campo anti-magia* di un raggio di 1,5 metri nel punto in cui vengono agganciate. La CD per divincolarsi da queste manette è 28, ma spezzarle è praticamente impossibile: per farlo è necessaria una prova di Forza con CD 40.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *campo anti-magia*; Prezzo 132.000 mo; Peso 2,5 kg.

Manette del silenzio: Queste manette in ferro battuto si adattano a qualsiasi creatura di taglia da Piccola a Grande. Emanano un effetto di *silenzio* entro un raggio appena sufficiente a trattenere la creatura che le porta (un raggio di 75 cm per una creatura Piccola o Media, di 1,5 metri per una creatura Grande). Tuttavia, se la creatura ad esse vincolata riesce a scappare senza aprirle (divincolandosi o spezzandole) l'effetto di *silenzio* si interrompe e le manette emanano un suono acuto per un round, simile all'effetto di allarme sonoro dell'incantesimo *allarme*. La CD per divincolarsi dalle manette o per spezzarle è 28.

Abiurazione e illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *allarme, silenzio*; Prezzo 12.000 mo; Peso 1 kg.

Mantello stellare: Questo ampio mantello nero, se indossato, diventa un mantello scintillante pieno di minuscole stelle cadenti. Il mantello emana una luce pari a quella di una torcia, rende il portatore immune agli attacchi delle armi non magiche e trasforma qualsiasi arma non magica o proiettile che colpisca il portatore in semplice luce innocua, distruggendola. Il contatto con il *mantello stellare* non distrugge le armi o i proiettili magici, ma il portatore del *mantello stellare* ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 ogni volta che viene colpito da un'arma; se lo supera, subisce solo metà danni dall'attacco.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *manto stellare*; Prezzo 132.000 mo; Peso 0,5 kg.

Tromba della devastazione: Questa piccola tromba d'ottone è decorata con incisioni alternate di piume e di fiamme. La tromba emette uno squillo intenso che incute un'intollerabile sensazione di terrore nei nemici malvagi. Tutte le creature malvagie nel raggio di 30 metri che sentono lo squillo di tromba rimangono scosse per 1 minuto (Volontà CD 14 nega). La tromba può essere suonata per tre volte al giorno.

Necromanzia moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *devastazione*; Prezzo 7.185 mo; Peso 0,5 kg.

Tromba della guarigione: Questa tromba finemente decorata emette una splendida musica nelle mani di qualsiasi abile suonatore. Per invocare una qualsiasi delle sue magie, tuttavia, è necessario suonarla ininterrottamente per un intero round e superare una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 15. Il trombettiere può usare la tromba per tre volte al giorno, scegliendo uno tra i seguenti poteri per ogni uso: *rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, cura ferite gravi* o *neutralizza veleno*. Questi poteri hanno effetto su tutte le creature nel raggio di 108 metri dal corno. Inoltre, la tromba può effettuare *guarigione* su una singola creatura entro il raggio auditivo delle sue note di speranza per una volta al giorno. Le creature malvagie non possono trarre beneficio da questi effetti; al contrario, non sentono alcun suono quando la tromba viene suonata. Anche il trombettiere stesso può trarre beneficio dai poteri curativi della tromba.

Evocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite gravi, guarigione, neutralizza veleno, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia*, il creatore deve essere buono; Prezzo 115.440 mo; Peso 1 kg.

Turibolo della consacrazione: Ognuno di questi incensieri dorati è consacrato a una particolare divinità e ne porta impresso il simbolo. Quando un chierico di quella divinità brucia all'interno del turibolo una dose di *incenso della consacrazione* e lo porta con sé, gli effetti dell'incenso vengono aumentati come se nell'area dell'incantesimo *consacrare* si trovasse un altare o una struttura analoga. Se un chierico di una divinità diversa usa il tu-

ribolo, non ottiene alcun effetto particolare.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *consacrare*, il creatore deve essere un chierico della divinità a cui il turibolo è dedicato; Prezzo 5.000 mo; Peso 2 kg.

OGGETTI INTELLIGENTI

Gli oggetti intelligenti di seguito presentati possono essere inseriti con facilità nella maggior parte delle campagne e possono fungere da tesori appropriati per i più grandi eroi. Il DM può liberamente cambiare il nome, la storia, l'allineamento, la personalità o le capacità di un oggetto per adattarlo ai bisogni della sua campagna.

Barsolidor, Anatema dei Tiranni: *Spada lunga+3*; AL CB; Int 17, Sag 10, Car 17; Parlare, telepatia, scurovisione 36 metri, udito; Punteggio di Ego 15.

Linguaggi: Celestiale, Comune, Draconico, Elfico.

Poteri inferiori: Cura ferite moderate sul portatore 3 volte al giorno, *zona di verità* 3 volte al giorno, 10 gradi in Conoscenze (storia) (modificatore totale +13).

Poteri superiori: Individuazione dei legali malvagi a volontà.

Personalità: In origine chiamata Foglia di Rasoio, questa spada venne ribattezzata poco dopo la morte del suo creatore, un crociato elfo che dedicò la sua vita a combattere la tirannia. Barsolidor, un campione della causa del bene e un consigliere di molti re, riuscì ad imprimere alcuni frammenti delle sue esperienze di vita sulla lama prima della sua morte. La spada si oppone con tenacia a ogni forma di tirannia e di schiavitù, e quando il suo attuale proprietario diventa troppo vecchio per combattere, chiede di essere passata a un campione più giovane della causa del bene che condivida i suoi scopi e i suoi ideali.

Divinazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite moderate, individuazione della legge, individuazione del male, zona di verità*; Prezzo 52.515 mo.

Caduceus: *Bastone della guarigione*; AL NB; Int 14, Sag 14, Car 10; Parlare, visione e udito 36 metri; Punteggio di Ego 6.

Linguaggi: Celestiale, Comune, Infernale.

Poteri inferiori: Lenire dolore 1 volta al giorno, *visione del paradiso* 3 volte al giorno.

Personalità: La leggenda narra che un fedele chierico di Pelor trovò questo bastone bianco in legno di frassino decorato con rune d'argento in un ruscello, nel corso di uno dei suoi pellegrinaggi. Il chierico sentì mormorare nei pressi di un ruscello, camminò lungo le sue rive ed estrasse il bastone parlante dalle acque del torrente. Caduceus non ricorda nulla a proposito delle sue origini, ma parla in continuazione dei vari eroi che ha aiutato nel corso degli anni. Il bastone detesta la violenza e gli spargimenti di sangue, e a volte decide di non guarire quelle ferite che considera meritate o giustificate.

Evocazione moderata; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite gravi, lenire dolore, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, ristorare inferiore, visione del paradiso*; Prezzo 34.950 mo.

Ezrylon: *Spada corta anatema dei demoni+2* con un *anello di protezione +4** incastonato nel suo pomolo; AL LB; Int 13, Sag 10, Car 13; Empatia, visione e udito 18 m; Punteggio di Ego 11.

*Questo anello non funziona se Ezrylon viene impugnata da una mano che indossa un anello magico. L'anello conferisce il suo bonus di deviazione alla CA solo quando l'arma viene estratta.

Speciale: Quest'arma è stata ricavata da acciaio puro Solarian (vedi Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico") e acquisisce un bonus di +1 ai tiri per confermare i colpi critici.

Linguaggi (soltanto compresi): Abissale, Comune.

Poteri inferiori: Frastornare mostri per 2 volte al giorno, 10 gradi in Conoscenze (piani) (modificatore totale +11).

Personalità: Fu un fabbro celestiale a forgiare Ezrylon per un halfling paladino dal valore incrollabile. Durante un'incursione a un tempio malvagio, l'halfling cadde sotto i colpi di un minotauro chierico, che in seguito ordinò a un suo sottoposto di distruggere la spada del paladino. Ezrylon convinse il sottoposto, non troppo sveglio, a venderla invece di distruggerla, e presto la spada giunse nelle mani di uno gnomo malvagio, un assassino. Grazie a questa improbabile alleanza, Ezrylon apprese che spesso il male si ritorce contro di sé, e per molti anni l'assassino fece buon uso del potere dell'anatema dei demoni di Ezrylon. L'assassino perse la lama in un gioco d'azzardo e dovette cederla a un mercante di dubbia fama, che ora cerca un nuovo compratore. Ezrylon ha pazienza nel giudicare i malfattori, ma ribolle di collera non appena percepisce un demone nelle vicinanze.

Abiurazione moderata; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, Forgiare Anelli *evoca mostri I, frastornare mostri, scudo della fede*; Prezzo 64.810 mo.

Hwyrr, Arpa Squillante: *Arpa dello charme*; AL CB; Int 18, Sag 10, Car 18; Parlare, telepatia, scurovisione 36 metri, percezione cieca, udito; Punteggio di Ego 14.

Linguaggi: Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Gnomesco.

Poteri inferiori: Sollievo 3 volte al giorno, *inno di Faerinaal* (vedi sotto), 10 gradi in Conoscenze (storia) (modificatore totale +14).

Poteri superiori: Congedo 1 volta al giorno, *paura* 3 volte al giorno (solo contro gli avversari).

Personalità: La forma di quest'arpa riproduce le splendide fattezze di Faerinaal, il consorte eladrin della Regina Morwel (vedi Capitolo 7: "Celestiali supremi"). Hwyrr, costruita da un bardo firre eladrin alla corte della Regina Morwel, funge da cronachista degli eventi del Piano Materiale. Man mano che Hwyrr passa nelle mani di nuovi gruppi di avventurieri, apprende nuove storie di eroismo che un giorno racconterà a Faerinaal, quando finalmente farà ritorno alla corte della Regina Morwel. Quando Hwyrr avverte che c'è una battaglia in corso nel raggio di 18 metri, inizia a suonare automaticamente l'*inno di Faerinaal* e continua a farlo finché non viene utilizzato un altro dei suoi poteri. Hwyrr va molto fiera del suo aspetto e si insinua in continuazione in tutte le conversazioni, narrando le imprese dei suoi proprietari precedenti per aiutare i suoi attuali possessori a risolvere eventuali problemi analoghi nel presente.

Ammaliamento forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *congedo, inno di Faerinaal, paura, sollievo, suggestione*; Prezzo 84.000 mo.

Iasalas, Anima delle Acque: *Bastone ferrato+1/+1 focalizza ki** ; AL LB; Int 14, Sag 14, Car 10, Parlare; visione e udito 36 metri; Punteggio di Ego 10.

*Entrambe le punte del bastone ferrato sono dotate della capacità speciale focalizza *ki*.

Linguaggi: Aquan, Celestiale, Comune.

Poteri inferiori: Camminare sulle acque 3 volte al giorno (soltanto il portatore), 10 gradi in Percepire Intenzioni (modificatore totale +12).

Personalità: All'interno di Iasalas è racchiuso lo spirito di un elementale dell'acqua anziano; il bastone è adornato con incisioni e simboli del mondo marino, come ad esempio anemoni e anguille. È un'arma possente, che ama il suono delle ossa delle creature malvagie che si spezzano sotto i suoi colpi micidiali. Ha ben poca pazienza per le creature di allineamento diverso dal suo e per coloro che non riescono ad impugnarlo con efficacia, ed è solita rimproverare il suo proprietario, se manca i nemici in battaglia troppo spesso, o criticarlo se usa tattiche strane o poco efficaci. La fiducia di Iasalas, una volta guadagnata, tuttavia, è assoluta e incrollabile.

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *camminare sull'acqua*, il creatore deve essere un monaco; Prezzo 48.100 mo.

Lunistra, Cuore della Stella: *Corazza di piastre del fuoco dell'anima+4*; AL NB; Int 12, Sag 10, Car 12; Empatia, visione e udito 9 metri; Punteggio di Ego 11.

Linguaggi (solo comprensione): Celestiale, Comune.

Poteri inferiori: Cura ferite moderate 3 volte al giorno.

Personalità: Lunistra è una corazza di piastre dorata scolpita a forma del volto di un lupinal guardinal, con una stella a otto punte che adorna la sua fronte. Quando è indossata da una creatura di allineamento buono, Lunistra emana un'incrollabile fiducia nel proteggere il suo portatore dai danni più gravi. Lunistra tiene sempre pronta un'azione preparata per lanciare *cura ferite moderate* sul portatore, in caso questi venga ridotto a 0 pf o meno, e resiste a qualsiasi tentativo da parte del suo portatore di esaurire la sua capacità di *cura ferite moderate* in situazioni meno critiche.

Abiurazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite moderate, interdizione alla morte*; Prezzo 71.850 mo.

Seryl, Arco Sorridente: *Arco lungo composito pietoso+2* (bonus di For +4); AL CB; Int 10, Sag 15, Car 15; Parlare, scurovisione 18 m, udito; Punteggio di Ego 10.

Speciale: Seryl è fatto di Serren, un legno che è possibile trovare solo sul primo strato di Arborea (vedi "Materiali speciali" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico"). Il legno conferisce a Seryl la qualità speciale di tocco fantasma, anche se si tratta di un privilegio non magico.

Linguaggi: Elfico.

Poteri inferiori: Luminescenza 3 volte al giorno, 10 gradi in Diplomazia (modificatore totale +12), 10 gradi in Osservare (modificatore totale +12).

Personalità: Anche se l'arco elfico di nome Seryl ha più di cinquecento anni, continua a vedere il mondo con gli occhi meravigliati di un bambino. Per motivi che non sono chiari nemmeno a lui, Seryl trova i nani particolarmente divertenti e ama passare il suo tempo con loro ridendo delle loro battute e ascoltando meravigliato i loro racconti. Non ama infliggere dolore sugli altri, e insiste caldamente per far prigionieri invece di compiere massacri inutili.

Evocazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite leggere, luminescenza*; Prezzo 38.900 mo.

Torvion, Quinto Scudo: *Scudo di metallo leggero angelico +4*; AL LB; Int 10, Sag 13, Car 13; Empatia, visione e udito 18 m; Punteggio di Ego 10.

Speciale: Torvion è fatto di aurorum (vedi "Materiali speciali" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico" per altri dettagli). Se spaccato, può essere completamente ripristinato avvicinando i suoi frammenti (come azione di round completo).

Linguaggi: (solo comprensione): Celestiale.

Poteri inferiori: Benedizione per tre volte al giorno, *occhi dell'avoral* (continuo) sul proprietario di allineamento buono.

Personalità: Torvion appartiene a una serie di sette scudi identici forgiati su Celestia. Fu dato al deva astrale di nome Jeveth, che fu poi evocato attraverso *alleato planare superiore* sul Piano Materiale, per aiutare un gruppo di avventurieri a distruggere un drago rosso immondo. Jeveth portò con sé Torvion e lo usò in quella battaglia gloriosa, morendo pochi istanti prima che il dragone venisse abbattuto. Gli avventurieri collocarono Torvion e le altre proprietà del deva in una tomba consacrata all'interno della loro fortezza. Anche se la fortezza oggi è in rovina, quegli oggetti giacciono ancora sotto una statua di alabastro di Jeveth che rimane grossomodo intatta. Se rinvenuto, Torvion esprimerà entusiasmo all'idea di tornare in azione, emanando un'incrollabile fiducia se portato in battaglia. Tuttavia dimostrerà una certa paura di fronte ai draghi rossi, alla solitudine e ai posti bui. Non deve essere impugnato per conferire la sua capacità di *occhi dell'avoral* al proprietario.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione, dissolvi il male, occhi dell'avoral, risolutezza di Phieran*, l'incantatore deve essere buono; Prezzo 49.659 mo.

Zaethwar, Fustigatrice del Peccato: *catena chiodata sacra+5* adamantina; AL LB; Int 17, Sag 10, Car 17; Parlare, telepatia, scurovisione 36 m, udito; Punteggio di Ego 19.

Linguaggi: Celestiale, Comune, Draconico, Infernale.

Poteri inferiori: Lenire dolore 3 volte al giorno, *rinfrescare* 3 volte al giorno, 10 gradi in Intimidire (modificatore totale +13).

Poteri superiori: Individuazione dei caotici malvagi a volontà.

Personalità: Zaethwar, costruita da un fabbro planetar chiamato Jebylon è stata creata per distruggere le creature caotiche malvagie, e i demoni in particolare. Si rifiuta di accontentarsi delle mezze misure nella lotta tra il bene e il male e si impone mentalmente su qualsiasi portatore che tenti di ritirarsi da una battaglia in cui siano presenti degli avversari caotici malvagi, scegliendo di rimanere e di combattere. Se il portatore subisce un effetto di dolore o dei danni non letali, Zaethwar lancia su di lui *lenire dolore* o *rinfrescare* per contrastare questi tipi di debilitazione.

Invocazione [bene] forte; LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *lenire dolore, punizione sacra, rinfrescare*, il creatore deve essere buono; Prezzo 134.025 mo.

ARTEFATTI MAGGIORI

I seguenti artefatti sono antichi oltre ogni possibilità di datazione, e compaiono di tanto in tanto per aiutare i servitori del bene a trionfare contro le legioni corrotte delle forze del male.

Coppa e Talismano di Al'Akbar: Questa coppia di artefatti sacri apparve per la prima volta nella città desertica di Khaibar poco dopo una grande catastrofe. Il sultano Amhara di Khaibar inviò degli agenti a recuperare la coppa e il talismano dopo che furono rubati dal tempio locale per mano di alcuni banditi. Temendo un'invasione su larga scala, il sultano nascose gli artefatti in due zone diverse del suo palazzo, ma gli artefatti vennero trovati e rubati di nuovo. La loro attuale ubicazione è ignota.

Coppa di Al'Akbar: Questo calice è fatto d'oro filigranato d'argento e decorato con dodici grandi gemme (del valore approssimativo di 75.000 mo). Non irradia alcuna magia, sebbene risplenda di una calda luce dorata. Per sette volte al giorno, la coppa può trasformare la normale acqua in una pozione di *cura ferite leggere* (1d8+1). La pozione deve essere bevuta direttamente dalla coppa; se versata in un altro contenitore, l'acqua si ritrasforma in acqua normale. Chi tiene in mano la coppa può anche fare uso dell'incantesimo *benedizione* per una volta al giorno (lanciato al 20° livello).

Se una creatura non buona diventa il custode della coppa, subisce un risucchio di 1 punto di Costituzione per ogni giorno in cui la coppa rimane in sua custodia. Questo risucchio non può essere ripristinato in alcun modo se non attraverso un incantesimo *desiderio* o *miracolo*. Se la Costituzione del custode scende a 0, il custode muore e si trasforma in un guardiano senzamorte (vedi il tipo di creatura senzamorte nel Capitolo 8: "Mostri") vincolato alla coppa. Questo risucchio di caratteristica è cumulativo al risucchio provocato dal Talismano di Al'Akbar (vedi sotto).

Talismano di Al'Akbar: Il talismano è fatto di platino argentato, forgiato a forma di una stella a otto punte, con venature dorate e una piccola gemma che risplende su ogni punta. La stella è ap-

pesa a una catena d'oro decorata con perle d'argento (del valore approssimativo di 25.000 mo). Proprio come la coppa, nemmeno il talismano sembra emanare alcuna magia. Tuttavia, il portatore può fare uso dei seguenti incantesimi: a volontà - *rimuovi malattia*; 1 volta al giorno - *rimuovi maledizione*.

Se una creatura non buona diventa il custode del talismano, subisce un risucchio di 1 punto di Costituzione per ogni giorno in cui il talismano rimane in sua custodia. Questo risucchio non può essere ripristinato in alcun modo se non attraverso un incantesimo *desiderio* o *miracolo*. Se la Costituzione del custode scende a 0, il custode muore e si trasforma in un guardiano senzamorte (vedi il tipo di creatura senzamorte nel Capitolo 8: "Mostri") vincolato al talismano. Questo risucchio di caratteristica è cumulativo al risucchio provocato dalla Coppa di Al'Akbar (vedi sopra).

Simboli Reali del Bene

Effetti di risonanza (coppa e talismano): Una creatura che indossa il talismano e tiene in mano la coppa può lanciare *resurrezione* per tre volte alla settimana. Per lanciare l'incantesimo è necessario un rituale di 10 minuti nel corso del quale un'ampolla di acquasanta deve essere prima versata nella coppa e poi riversata sui resti della creatura da far risorgere. L'incantesimo funziona solo sulle creature non malvagie e ignora il consueto costo in componenti materiali.

Quando la coppa e il talismano vengono mostrati allo stesso tempo, tutte le creature intelligenti che vedono gli artefatti devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19, altrimenti verranno sopraffatti dall'avidità e dalla bramosia. Le creature influenzate attaccheranno il possessore e tenteranno di impadronirsi degli artefatti. Le creature amichevoli nei confronti del possessore ottengono un bonus di +4 al loro tiro salvezza sulla Volontà. L'effetto ha termine quando entrambi gli artefatti vengono rimossi dalla vista della creatura.

Simboli Reali del Bene: I tre potenti artefatti conosciuti come i *Simboli Reali del Bene* furono forgiati allo stesso tempo dei *Simboli Reali del Male*, e per lo stesso scopo: per essere usati da un campione divino in grado di opporsi ai campioni delle divinità malvagie e neutrali equipaggiate in modo analogo. Per molti secoli, le divinità del bene hanno custodito i tre simboli assieme affidandoli alla sorveglianza di un dio, ma furono trafugati e separati, e ora sono perduti.

Corona del Bene: Questa sottile corona di mithral attorcigliato è esile ed elegante; è stata forgiata per sembrare una corona di raggi di luce che si irradiano dalla testa del portatore. Quando una creatura buona indossa la corona, la sua testa viene immediatamente circondata da un'aureola di luce scintillante. Il portatore acquisisce immunità all'elettricità, un bonus di potenziamento +4 alla Saggezza, un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura e resistenza agli incantesimi 20. Può inoltre usare l'incantesimo *guida* a volontà. Può usare gli incantesimi seguenti per tre volte al giorno: *banchetto degli eroi*, *inviare* e *status superiore*. Per una volta al giorno, può inoltre circondarsi con un *globo di invulnerabilità*. Tutti gli incantesimi vengono lanciati al 20° livello. Il portatore non può mai mentire fintanto che porta la corona.

Scettro del Bene: Questa sottile verga è fatta di mithral ed è decorata con un fregio di foglie intrecciate. Una delle punte risplende costantemente di una debole luce bianca simile a quella di una torcia, ma priva di calore. Quando viene impugnato da un personaggio buono, lo scettro conferisce un bonus di potenziamento +4 al Carisma e l'immunità agli incantesimi e agli effetti di influenza mentale. Colui che impugna lo scettro può esigere obbedienza come se stesse impugnando una *verga della sovranità* senza alcun limite d'uso, e può usare *punizione sacra* (CD 19) e *luce incandescente* (CD 18) tre volte al giorno per ciascun effetto. Tutti gli incantesimi vengono lanciati al 20° livello. Il portatore dello scettro diventa gradualmente sempre più incapace di rifiutare una richiesta di aiuto, per quanto disperata la richiesta possa essere.

Globo del Bene: Questa sfera del diametro di 15 cm è fatta del cristallo più puro ed è incastonata in una struttura filigranata di mithral lucido. Un portatore di allineamento buono può scacciare o distruggere non morti come se fosse un chierico di 15° livello. Nelle mani di un personaggio di allineamento buono, conferisce un bonus di potenziamento +4 all'Intelligenza. Inoltre, il globo può essere usato come una *sfera di cristallo*, con in più la capacità di *individuazione dei pensieri*. Per una volta al giorno, il globo può essere usato per lanciare *guarigione* (come un chierico di 20° livello) a contatto.

Effetto di risonanza (due oggetti): Quando un singolo personaggio possiede due dei *Simboli Reali del Bene*, ottiene i benefici dei talenti Alone di Luce, Dono della Fede, Incantesimi Focalizzati (Bene) e Parole della Creazione. Man mano che la natura del personaggio cambia per adattarsi alle energie celestiali che circondano i simboli reali, acquisisce un bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza contro l'elettricità, la pietrificazione, il freddo, l'acido, il fuoco e i veleni. Il personaggio acquisisce visione crepuscolare e scurovisione entro un raggio di 18 metri. Infine, se il portatore lancia un incantesimo *alleato planare* (compresa la versione inferiore o superiore dell'incantesimo) per richiamare un celestiale, la creatura svolgerà il suo servizio per metà del prezzo che normalmente richiederebbe, sia in termini di beni che di servizi (a discrezione del DM).

Effetto di risonanza (tre oggetti): Se una singola creatura possiede tutti e tre i *Simboli Reali del Bene*, acquisisce un bonus di potenziamento +4 a Forza, Destrezza e Costituzione. Qualsiasi arma impugnata dalla creatura diventa un'arma sacra, che infligge +2d6 danni extra alle creature malvagie. Inoltre il portatore emana un'aura di coraggio, che trasmette a tutti i suoi alleati nel raggio di 9 metri un bonus morale di +4 per resistere agli effetti di paura.

Personaggi non buoni: Un personaggio non buono che tenta di usare uno qualsiasi di questi oggetti subisce immediatamente 5d6 danni. Inoltre, se un personaggio di allineamento malvagio tenta di usare gli oggetti, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18), altrimenti perderà 2.000 PE.

REDIMERE GLI OGGETTI MAGICI MALVAGI

Alcuni oggetti magici vengono forgiati nel male e rimangono corrotti dal suo tocco indipendentemente da chi li porta o dallo scopo con cui vengono utilizzati. L'*armatura demoniaca*, le armi sacrileghe, una *spada ruba nove vite*, una *verga della vipera* e un *teschioscuro* sono tutti oggetti malvagi, che funzionano solo per i personaggi malvagi e spesso provocano direttamente dei danni a quei personaggi buoni che tentano di utilizzarli. In quanto tali, costituiscono una sfida speciale per un personaggio buono:

egli non può utilizzarli, ma vendendoli finirebbe per metterli nelle mani di un potenziale nemico. Dunque cosa può fare Alhandra con l'*armatura demoniaca* che ha conquistato al suo avversario?

Anche se si tratta di un'impresa estremamente difficile da realizzare, un personaggio dedito alla causa del bene a volte può redimere un oggetto malvagio, trasformando il suo potere in potere sacro. La redenzione di un oggetto magico, proprio come la sua creazione da zero, richiede il talento di creazione oggetto appropriato, tempo a disposizione, incantesimi e punti esperienza, ma non richiede invece denaro.

Il primo passo per redimere un oggetto magico malvagio consiste nel sopprimere temporaneamente le sue proprietà magiche attraverso *dissolvi magie*. La redenzione non può procedere finché la magia malvagia non viene soppressa. Dopodiché, la procedura di redenzione è molto simile alla procedura di creazione di un oggetto magico da zero. Il redentore deve passare 8 ore al giorno in preghiera o in meditazione con l'oggetto, deve lanciare tutti gli incantesimi richiesti per la redenzione, deve impiegare 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo di base dell'oggetto da redimere. Il solo costo richiesto al personaggio, a parte il tempo, è un costo in PE pari a 1/25 del prezzo di base dell'oggetto redenta.

Armatura demoniaca redenta: Quando un'*armatura demoniaca* viene redenta, la sua stessa forma viene alterata: il suo volto, pur rimanendo bestiale, diventa più simile al muso di un segugio ringhiante, a un arconte guardiano o forse a un guardinal. Rimane sempre un'*armatura completa+4* e consente sempre al portatore di sferrare attacchi con gli artigli. Questi attacchi infliggono 1d10 danni, colpiscono con armi +1 e influenzano il bersaglio come se fosse stato colpito da un incantesimo *spada della coscienza* (Volontà nega CD 16). L'armatura infligge un livello negativo a qualsiasi creatura non buona che la indossi, invece di influenzare le creature non malvagie.

Ammaliamento forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *spada della coscienza*, il redentore deve essere buono; Prezzo 88.590 mo; Costo di redenzione 3.478 PE.

Arma sacrilega redenta: Un'arma sacrilega redenta diventa un'arma sacra.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *punizione sacra*, il redentore deve essere buono; Prezzo bonus +2; Costo di redenzione dipendente dal valore dell'arma priva della qualità sacrilega:

- bonus di potenziamento +1: 640 PE
- bonus di potenziamento +2 o equivalente: 960 PE
- bonus di potenziamento +3 o equivalente: 1.280 PE
- bonus di potenziamento +4 o equivalente: 1.600 PE
- bonus di potenziamento +5 o equivalente: 1.920 PE
- bonus di potenziamento +6 o equivalente: 2.240 PE
- bonus di potenziamento +7 o equivalente: 2.560 PE
- bonus di potenziamento +8 o equivalente: 2.280 PE

Spada ruba nove vite redenta: Se la spada viene redenta quando possiede ancora la capacità di rubare la vita, diventa una *spada lunga sacra+1*. Altrimenti diventa una *spada lunga+2* senza alcuna capacità speciale.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *punizione sacra*; Prezzo 18.315 mo (*spada lunga sacra+1*), 8.315 (*spada lunga+2*); Costo di redenzione 720 PE (*spada lunga sacra+1*), 320 (*spada lunga+2*).

Verga della vipera redenta: Una *verga della vipera* redenta diventa una *verga del pitone*.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi*, il redentore deve essere buono; Prezzo 13.000 mo; Costo di redenzione 520 PE.

Teschioscuro redento: Quando un *teschioscuro* viene redento, sottili linee argentate che compongono dei simboli sacri compaiono sulla sua superficie. Il teschio emana un effetto di *santificare* invece di *profanare*, sempre senza alcun altro effetto correlato aggiuntivo.
Invocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *santificare*, il redentore deve essere buono; Prezzo 60.000 mo; Costo di redenzione 2.400 PE; Peso 2,5 kg.

Tunica dell'arcimago redenta: Una *tunica dell'arcimago* nera può essere trasformata in una bianca.

Forte, varie scuole; LI 14°; Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, il redentore deve essere buono; Prezzo 75.000 mo; Costo di redenzione 3.000 PE; Peso 0,5 kg.

Mazza sanguinaria redenta: Quando viene redenta, questa mazza diventa una normale *mazza pesante+2*.

Moderata, nessuna scuola; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo 18.312 mo; Costo di redenzione 720 PE.

OGGETTI MAGICI IMPOSSIBILI DA REDIMERE

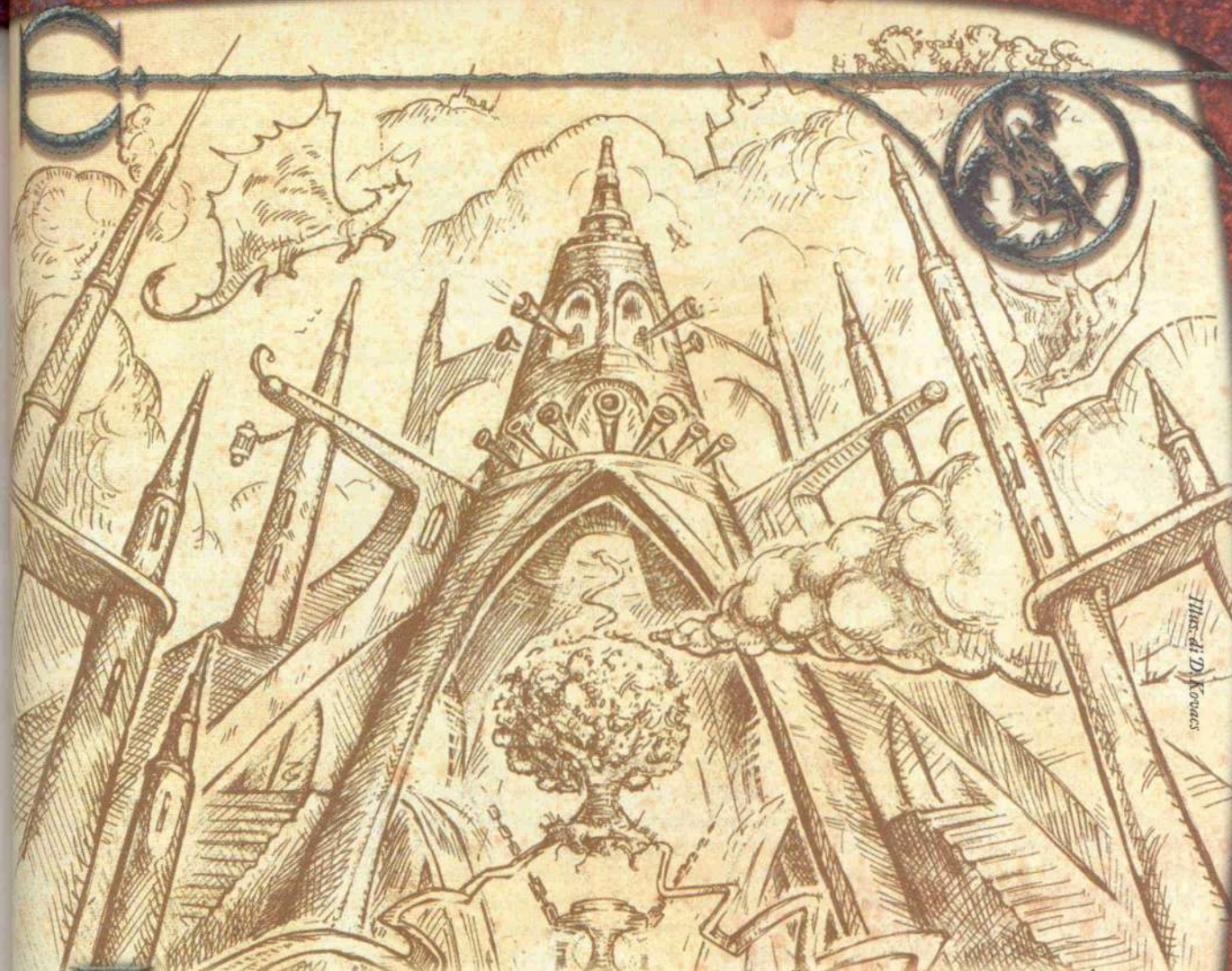
Redimere un'*armatura demoniaca* è una cosa, ma avere a che fare con la *Mano di Vecna* o con la *Bacchetta di Orcus* è tutta un'altra cosa. Perfino un *talismano del male estremo* è un oggetto talmente pervaso dall'energia maligna da non poter essere scisso da essa. Gli artefatti malvagi, proprio come la maggior parte degli esterni malvagi, sono al di là di ogni possibile redenzione. La strategia migliore per un personaggio buono che si imbatta in un artefatto malvagio è cercare di distruggerlo.

Gli artefatti malvagi minori, come un *talismano del male estremo* o una copia del *libro delle fosche tenebre* non sono più difficili da distruggere di un normale oggetto magico. Un talismano colpito con un martello si distrugge e un libro gettato nel fuoco viene bruciato, sia che si tratti di un artefatto minore che di un normale oggetto.

Disgiunzione di Mordenkainen ha una possibilità di distruggere un artefatto maggiore, anche se il rischio per l'incantatore è molto alto. Come variante, il DM può decidere che un personaggio buono, in una locazione consacrata o santificata acquisisca un bonus sacro di +4 al suo tiro salvezza sulla Volontà per evitare gli effetti devastanti che si verificano come conseguenza della distruzione di un artefatto malvagio in questo modo.

Esiste sempre un modo specifico di distruggere ciascun artefatto. La *Guida del* DUNGEON MASTER ne suggerisce alcuni. Altri possibili metodi potrebbero essere:

- Immergere l'artefatto in una pietra del vuoto sul Piano dell'Energia Negativa.
- Impalarlo su una stalattite di ghiaccio nelle Distese Ghiacciate, il 23° strato dell'Abisso.
- Scioglierlo in una pozza di veleno su Smargard, il 74° strato dell'Abisso.
- Sbriciolarlo tra gli ingranaggi meccanici di Mechanus.
- Esporlo alla luce del Cielo Illuminato, la vetta più alta di Celestia.
- Schiacciarlo tra i due strati di Bytopia.
- Gettarlo in pasto a una divinità morta.
- Usarlo per ferire una specifica divinità.
- Liberare l'anima di tutte le creature consumate dall'artefatto.
- Far risorgere ogni creatura uccisa dall'artefatto.
- Consentire a un predatore dell'anima di consumarlo.
- Riempirlo delle lacrime di gratitudine di 1.000 madri i cui figli morti siano ritornati in vita.

I poteri del bene sorridono benevoli a coloro che liberano il mondo da un grande potere malvagio distruggendo un artefatto malvagio maggiore. Una compagnia di personaggi buoni che distrugge un artefatto malvagio può chiedere un *miracolo* senza nessun costo.

Illus. di D. Kovacs

Gli arconti, i guardinal e gli eladrin risiedono nei piani celestiali dominati dal bene e sono retti dai loro sovrani, dai loro capi e dai loro esemplari. Questi celestiali supremi hanno molte cose in comune tra loro, e rivelano anche alcune somiglianze con le loro controparti immonde dei Piani Inferiori. Ma allo stesso tempo, ognuno di essi è un essere unico, benedetto con poteri e capacità particolari, direttamente correlati all'area di esperienza e alla specializzazione personale del celestiale supremo. Raziel e Pistis Sophia sono entrambi dei signori degli arconti, ma la loro natura e le loro capacità sono fondamentalmente differenti: Raziel è il campione dei paladini e Pistis Sophia funge da modello e da ispirazione per i monaci.

Gli angeli come i solar e i planetar vengono considerati come alcuni dei celestiali più potenti al servizio delle divinità del bene, ma i celestiali supremi agiscono in modo indipendente dalle divinità e come potenze a sé stanti. Hanno i loro seguaci e i loro agenti personali. Perseguono i loro scopi, che possono coincidere o differire da quelli delle divinità di allineamento analogo. Eccettuate le divinità stesse, sono le creature di allineamento buono più potenti che esistano. Costituiscono anche l'incarnazione suprema di tutto ciò che è buono.

CELESTIALI SUPREMI NEL GIOCO

Il gioco di D&D così come il *Libro delle Imprese Eroiche* presuppone che i personaggi giocanti siano gli eroi, e che siano schierati in opposizione alle forze del male. Con questa premessa, i celestiali supremi costituiscono un problema che gli arci-immondi del *Libro delle Fosche Tenebre* non pongono: in termini pratici, come introdurre queste immense potenze benevole nella campagna senza mettere in ombra i personaggi giocanti, almeno prima che i PG raggiungano livelli veramente epici, dal 30° in su?

I celestiali supremi agiscono al meglio principalmente come patroni per gli ordini e le organizzazioni come i pugni di Raziel e i campioni di Gwynharwyf. Queste organizzazioni, a loro volta, fungono da patroni per i personaggi giocanti, o a volte li reclutano come membri, offrendo ai PG l'opportunità di entrare a far parte delle classi di prestigio descritte nel Capitolo 5.

Man mano che i PG avanzano di livello, possono ritrovarsi coinvolti nelle trame e nei piani di corruzione dei culti degli arci-immondi descritti nel *Libro delle Fosche Tenebre*. Alla fine di questo capitolo vengono descritti vari alleati planari che i PG possono evocare o con cui possono stringere amicizia. Ognuno di questi emissari del bene appartiene a un ordine legato a una potenza celestiale.

INCANALARE UN CELESTIALE SUPREMO

In una campagna di alto livello o di livello epico, un personaggio giocante può, ad ogni effetto, diventare un celestiale supremo. *Incanalare celestiale supremo* è un incantesimo epico, disponibile per gli incantatori epici (nel modo descritto nei *Manuale dei Livelli Epici*). I personaggi di livello epico possono studiare e utilizzare questo incantesimo se hanno bisogno di affrontare un arci-immondo. Oppure, in alternativa, il DM può consentire

TABELLA 7-1: QUALITÀ CONFERITE DALL'INCANTESIMO INCANALARE CELESTIALE SUPREMO

Celestiale supremo incanalato	Punteggi di caratteristica conferiti For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Bonus di CA naturale	Bonus di deviazione	Bonus cognitivo	Riduzione del danno	RI	Capacità speciale[1]
Barachiel	22	29	22	22	15	24	+7	+9	+5	15/male	32	*Corona di lucentezza*[2] (Mag)
Bharrai	28	22	24	25	24	25	+15	+10	+9	20/male e argento	37	*Parola sacra* (Mag)
Domiel	23	15	25	23	23	30	+7	+12	+9	15/male	35	*Dito della morte* (Mag)
Erathaol	23	15	25	31	25	23	+12	+9	+10	15/male	33	*Momento di prescienza* (Mag)
Faerinaal	19	23	22	32	22	27	+20	+6	+10	20/male e ferro freddo	43	*Trama scintillante* (Mag)
Gwynharwyf	30	20	25	18	18	24	+12	+9	+9	20/male e ferro freddo	39	Velocità di base sul terreno +3 m (Str)
Kharash	32	27	24	21	23	20	+5	+7	+9	15/male e argento	32	*Scopri il percorso* (Mag)
Manath	28	24	21	17	24	23	+6	+9	+9	10/male e argento	30	*Suggestione* (Mag)
Morwel	17	21	23	30	25	34	+20	+10	+12	25/male e ferro freddo	45	*Fermare il tempo* (Mag)
Pistis Sophia	16	24	27	22	32	24	+8	+9	+13	20/male	34	Eludere migliorato (Str)
Raziel	33	24	29	23	23	17	+8	+6	+9	20/male	41	*Giudizio finale*[2] (Mag)
Sathia	23	26	23	24	25	25	+8	+10	+10	20/male	39	*Fulmine* per 3 volte al giorno (Mag)
Sealtiel	25	17	34	25	28	25	+16	+10	+11	25/male	43	*Terremoto* (Mag)
Talisid	38	34	24	16	17	20	+18	+7	+6	30/male e argento	45	*Guarigione* (Mag)
Vhara	34	18	27	21	23	23	+11	+9	+9	15/male e argento	36	*Lentezza* 3 volte al giorno (Mag)
Zaphkiel	35	18	25	25	25	29	+23	+12	+10	30/male	45	*Rivela locazioni* (Mag)

1 Una capacità magica, straordinaria o soprannaturale. Le capacità possono essere usate una volta al giorno, a meno che non sia specificato diversamente. Le capacità magiche e soprannaturali hanno un livello effettivo dell'incantatore pari a 20.
2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

ai personaggi che non hanno ancora raggiunto un livello epico (ad esempio, attorno al 18° livello) di acquisire lo stesso effetto completando una serie di ardue imprese. In entrambi i casi, il bersaglio di un incantesimo *incanalare celestiale supremo* acquisisce alcuni aspetti del potere di quel celestiale supremo; all'atto pratico, ogni giocatore finisce per manovrare una parte del celestiale supremo. In questo modo, tutti i giocatori partecipano attivamente a un combattimento che altrimenti sarebbe al di fuori della loro portata.

Incanalare celestiale supremo

Trasmutazione [Bene]
CD di Sapienza Magica: 28 (vedi testo)
Componenti: V, S, F, Astinenza, Sacrificio
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e 3-5 creature consenzienti e 1 celestiale supremo consenziente
Durata: 20 round (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)
Per sviluppare: 252.000 mo; 6 giorni; 10.080 PE (vedi testo). *Semi:* Convocare (CD 14, +36 alla CD per GS minimo 20, +60 alla CD per un individuo unico), Trasformare (CD 21, +5 alla CD per la trasformazione in un esterno, +25 alla CD per la trasformazione in una creatura specifica, +22 alla CD per un minimo di 26 DV). *Fattori:* Congedabile dall'incantatore (+2 alla CD), fino a cinque bersagli aggiuntivi (+50 alla CD). *Fattori attenuanti:* Incremento del tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD), componente di astinenza (-15 alla CD), componente di sacrificio (-120 alla CD), un incantatore aggiuntivo che contribuisce con uno slot incantesimo di 9° livello (-17 alla CD), incanalare invece di evocare (ad hoc -20 alla CD), artefatto maggiore richiesto come focus (ad hoc -20 alla CD).

Grazie a questo possente incantesimo epico, l'incantatore incanala il potere di un celestiale supremo attraverso il suo corpo e almeno 3 (ma non più di 5) dei suoi alleati. L'effetto dell'incantesimo è simile a quello dell'incantesimo santificato *incanalare celestiale superiore*. Tuttavia, una singola forma mortale non può facilmente contenere il potere di un celestiale supremo senza l'aiuto di una divinità. Il potere del celestiale supremo viene quindi diviso tra tutti i partecipanti all'incantesimo.

Ogni mortale consenziente che prende parte all'incantesimo acquisisce alcuni attributi del celestiale supremo, mentre altre sue capacità vengono divise tra i partecipanti.

- Ogni partecipante acquisisce i punteggi di caratteristica riportati nella Tabella 7-1 o mantiene i suoi punteggi di caratteristica, scegliendo i migliori. Un incremento dell'Intelligenza non conferisce alcun punto abilità extra.
- Ogni partecipante acquisisce la riduzione del danno e la resistenza agli incantesimi indicata nella Tabella 7.1.
- Ogni partecipante acquisisce una singola capacità magica, utilizzabile a volontà, a meno che non sia specificato diversamente nella Tabella 7-1.
- I partecipanti che incanalano un celestiale supremo dell'Ebdomadario Celestiale (Barachiel, Domiel, Erathaol, Pistis Sophia, Raziel, Sealtiel o Zaphkiel) acquisiscono il sottotipo dell'arconte.
- I partecipanti che incanalano un celestiale supremo dei Cinque Compagni (Bharrai, Kharash, Manath, Sathia, Talisid o Vhara) acquisiscono il sottotipo del guardinal.
- I partecipanti che incanalano un celestiale supremo della Corte delle Stelle (Faerinaal, Gwynharfwyf o Morwel) acquisiscono il sottotipo dell'eladrin.
- Come azione di movimento, ogni partecipante può utilizzare *teletrasporto superiore* a volontà (14° livello dell'incantatore), fatta eccezione per il fatto che può teletrasportare solo se stesso e fino a 50 kg di oggetti.
- Ogni partecipante può parlare con qualsiasi creatura che faccia uso di un linguaggio, come se usasse un incantesimo *linguaggi* lanciato da un chierico di 20° livello. Questa capacità è sempre attiva.

Ogni partecipante dell'incantesimo deve essere consenziente, deve soddisfare le componenti di astinenza sopra indicati e devono essere dello stesso allineamento del celestiale supremo.

La CD di Sapienza Magica e il costo di sviluppo sopra specificati si riferiscono alla versione più semplice dell'incantesimo, che evoca Manath, uno dei cinque Compagni guardinal. Per incanalare un celestiale supremo più potente è necessario un costo e una CD superiore, come indicato nella Tabella 7-2.

Tabella 7-2: Costo di incanalamento dei celestiali supremi

Celestiale supremo	CD	mo	Giorni	PE
Manath	28	252.000	6	10.080
Erathaol	42	378.000	8	15.120
Domiel	44	396.000	8	15.840
Kharash	46	414.000	9	16.560
Barachiel	46	414.000	9	16.560
Pistis Sophia	46	414.000	9	16.560
Vhara	48	432.000	9	17.280
Bharrai	54	486.000	10	19.440
Sathia	56	504.000	11	20.160
Gwynharwyf	58	522.000	11	20.880
Raziel	64	576.000	12	23.040
Faerinaal	66	594.000	12	23.760
Sealtiel	70	630.000	13	25.200
Morwel	70	630.000	13	25.200
Zaphkiel	70	630.000	13	25.200
Talisid	76	684.000	14	27.360

Questo rituale magico necessita di un altro incantatore che deve contribuire al lancio con uno slot incantesimo di 9° livello non utilizzato e che deve essere uno dei bersagli dell'incantesimo. L'incantatore può aggiungere ulteriori incantatori, ognuno dei quali contribuisce con uno slot incantesimo di 9° livello e riduce la CD dell'incantesimo di 17, fino a una CD minima di 28.

Focus: L'incantatore deve essere dotato di un artefatto maggiore di allineamento buono, come ad esempio i *Simboli Reali del Bene* (vedi Capitolo 6 per la descrizione di questo oggetto).

Componente di astinenza: L'incantatore e ognuno dei partecipanti consenzienti devono astenersi dal fare uso di intossicanti e stimolanti per una settimana prima del lancio dell'incantesimo. L'incantatore e ognuno dei partecipanti consenzienti non devono essere soggetti a nessun altro incantesimo nel momento in cui questo incantesimo viene lanciato. L'incantatore e ognuno dei partecipanti consenzienti non deve essere afflitto da alcun danno alle caratteristiche, risucchio di caratteristica o risucchio di energia nel momento in cui questo incantesimo viene lanciato, compresi gli effetti di eventuali incantesimi santificati lanciati in precedenza.

Sacrificio: L'incantatore e ognuno dei partecipanti consenzienti perdono un livello di esperienza.

Celestiali supremi e chierici

A differenza dei sovrani dei Piani Inferiori, le potenze celestiali che governano i Piani Superiori non desiderano essere adorati. Il loro scopo, affermano, è di incoraggiare il bene e di avvicinare i mortali alle divinità del bene. Non tollerano i culti organizzati in loro nome e non hanno la capacità di conferire incantesimi direttamente ai mortali.

Una volta specificato questo, tutti i celestiali supremi sostengono almeno un'organizzazione o perfino degli individui specifici che hanno scelto di sostenere i loro ideali nei reami dei mortali. Raziel, ad esempio, è l'arconte patrono dei paladini, e i Pugni di Raziel sono un'organizzazione fondata in nome dell'arconte che raduna attorno a sé i paladini di tutte le fedi, sia che adorino Heironeous che Pelor, Moradin, Yondalla, Bahamut o altre divinità buone, o perfino nessuna divinità.

In questo ruolo, come patroni di organizzazioni e individui, i celestiali supremi a volte invocano l'intervento di qualche divinità di allineamento buono affinché concedano incantesimi o domini particolari ai loro seguaci. Per questo motivo, il Capitolo 6: "Magia" indica quale celestiale supremo viene associato ai nuovi domini presentati nel capitolo, e la descrizione di ogni celestiale supremo in questo capitolo specifica in modo analogo i domini solitamente scelti dai chierici degli ordini celestiali.

Anche se hanno cura degli ordini al loro servizio, i celestiali supremi si preoccupano sempre di ricordare ai loro seguaci (e a volte anche a se stessi) che non sono delle divinità. Fare diversamente significherebbe soccombere al peccato dell'orgoglio.

Al fine di mantenere l'equilibrio nell'universo, se il DM ha deciso che gli arcidiavoli e i signori dei demoni sono in realtà delle divinità di grado divino 1 (come indicato nel *Libro delle Fosche Tenebre*), probabilmente è bene concedere lo stesso status ai celestiali supremi. Anche se dotati di un grado divino, i celestiali supremi rimangono comunque i più umili dei semidei e continuano ad incoraggiare i mortali ad adorare le vere divinità della campagna, invece di accettare la nascita di culti in loro onore.

Piani Superiori

I Piani Superiori sono la dimora di tutto ciò che è buono, i Piani Esterni dove la giustizia e la rettitudine prosperano. È su questi piani che risiedono gli arconti legali buoni, i guardinal neutrali buoni, gli eladrin caotici buoni e gli angeli (i deva, i planetar e i solar). È nei Piani Superiori che le anime dei giusti si recano quando il loro soggiorno terreno giunge al termine, per godere di una vita eterna di beatitudine e soddisfazione come ricompensa per la virtù dimostrata sulla terra. Anche le divinità del bene, le più alte incarnazioni della rettitudine, vivono su questi piani.

Nella cosmologia di D&D, i Piani Superiori comprendono Arcadia, Celestia, Bytopia, l'Elysium, le Terre Bestiali, Arborea e Ysgard. Il Fiume Oceanus nasce dall'Elysium, attraversa le Terre Bestiali fino ad Arborea e funge da collegamento interplanare tra alcuni dei Piani Superiori. Gli altri piani sono collegati attraverso vari portali magici, che conducono anche verso la miriade di piani restanti.

Arcadia è un luogo di legalità perfetta, temperato soltanto marginalmente dal tocco del bene. È l'incarnazione della perfezione e dell'armonia, con alberi da frutta perfettamente allineati nei suoi frutteti, fiumi dritti e regolari e campi ben ordinati, montagne levigate e città dalle precise forme geometriche. È abitato dagli arconti, dagli angeli, dagli aasimar stirpeplanari e dai mortali, oltre che da una moltitudine di animali pacifici e da alveari di insetti. Anche alcuni formian vivono laggiù.

Celestia è un'unica, enorme montagna sacra che si innalza al di sopra di un oceano di acquasanta, l'espressione suprema della legge e del bene. I suoi abitanti, per lo più angeli e arconti, si sforzano di avvicinarsi sempre più alla perfezione che il piano stesso incarna, ascendendo da uno strato all'altro man mano che migliorano se stessi, nella speranza di poter raggiungere un giorno il picco più alto, il Cielo Illuminato. Il mistero nascosto nel cielo più alto è avvolto in un alone impenetrabile di luce gloriosa.

Bytopia viene anche chiamato il piano dei paradisi gemelli, poiché i suoi due strati si guardano l'un l'altro come i palmi delle mani giunte in preghiera: uno è una terra pastorale, mentre l'altro è una terra selvaggia incontaminata. Oltre agli arconti e ai guardinal, Bytopia è popolato da vari animali celestiali e dalle anime degli gnomi mortali.

L'Elysium è il piano del bene supremo, inalterato sia dalla legge che dal caos. La bellezza splendente e la vita pulsante del-

l'Elysium spingono ogni visitatore a voler rimanere laggiù per sempre: la gioia e l'appagamento che provano è tale che non desiderano più andarsene. Celestiali di ogni tipo godono delle benedizioni dell'Elysium, ma i guardinal sono i celestiali nativi del piano.

Le Terre Bestiali sono un piano dove la natura regna incontrastata, ricco di foreste, paludi e deserti aridi, ma mai privi di vita. La maggior parte degli abitanti del piano, come lo stesso nome suggerisce, è composta da animali celestiali a cui è stata donata almeno una scintilla di intelligenza, che vivono in eterno la danza tra cacciatore e preda. A loro si uniscono alcuni dei guardinal più selvaggi, oltre a vari angeli, eladrin e lillend.

Arborea è un piano lussureggiante e verdeggiante, ricco di vita e dall'atmosfera sempre carica di energia. Il suo clima è imprevedibile quanto i suoi abitanti, che comprendono gli spiriti degli elfi, vari eladrin, angeli, lillend e folletti.

Ysgard è situato tra Arborea e il perenne caos del Limbo. Ysgard è un piano dove gli spiriti dei guerrieri caduti si scontrano in eterno su un glorioso campo di battaglia. Il piano è popolato dai bariaur, oltre che da vari eladrin e alcuni deva.

Come nel caso dei piani malvagi (nel modo descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*), il DM può anche creare una sua cosmologia personale dotata di particolari piani buoni. Forse al DM non interessano i piani intermedi come Arcadia, Bytopia, le Terre Bestiali e Ysgard, e preferisce usare solo i piani direttamente corrispondenti agli allineamenti buoni. Oppure potrebbe decidere di avere soltanto un piano di allineamento buono, dove gli arconti, i guardinal, gli eladrin e gli angeli coesistono assieme con poche differenze a separarli (forse vengono chiamati tutti angeli).

Sia il *Manuale dei Piani* che *Dei e Semidei* offrono vari esempi di cosmologie alternative, oltre alla cosmologia standard di D&D qui descritta. I celestiali potrebbero vivere in alcune regioni del Mondo degli Spiriti (descritto nel *Manuale dei Piani*), in quei luoghi che corrispondono a un luogo sacro nel mondo materiale. Sia nella cosmologia della Miriade di Piani che in quella della Strada Tortuosa (entrambe descritte nel *Manuale dei Piani*) potrebbero esistere molti Paradisi, ognuno dotato di tratti e abitanti specifici e ognuno tendente più alla legge o al caos. In una cosmologia come questa, è possibile che gli angeli nascano in un Paradiso diverso rispetto agli altri tipi di celestiali, invece di condividere la loro dimora planare con gli arconti, i guardinal e gli eladrin. Similarmente, i lillend potrebbero essere originari di un Paradiso caotico diverso da quello degli eladrin. Nella cosmologia del Planetario, esiste un piano legale buono (le Sale Dorate) e un piano caotico buono (la Scelta del Dio), ma non esiste un piano neutrale buono, quindi i guardinal e i loro sovrani potrebbero non esistere all'interno di questa cosmologia.

LEGGE E CAOS NEI CIELI

Il modo in cui i celestiali definiscono, comprendono e incarnano il concetto di bene varia da un celestiale all'altro. Mentre la comprensione di un arconte è definita dalla sua fedeltà ai principi della legge, quella di un eladrin è definita allo stesso modo dal suo punto di vista caotico. I guardinal possono affermare di rappresentare il bene puro, incontaminato dai vincoli della legge e del caos, ma molti potrebbero controbattere che la loro stessa aderenza alla neutralità pone un limite alla loro bontà.

Molti celestiali amano discutere di questi argomenti tra loro, e a volte anche con chiunque altro sia disposto a discuterne. In netto contrasto con gli immondi dei Piani Inferiori, tuttavia, le differenze filosofiche tra i celestiali non sfociano mai nella violenza. Alcuni gerarchi corrotti delle chiese di allineamento buono sul Piano Materiale parlano a volte di una "guerra nei cieli" tra le forze della legge e del caos, soprattutto per giustificare le loro "guerre sante" personali contro le altri fedi. I celestiali, assieme alle divinità del bene, sanno che queste invenzioni sono manifestazioni del tocco corruttore del male tra i loro seguaci. Uccidere delle creature buone, anche in nome di una "giusta guerra", non è mai una buona azione, ed è impensabile per tutti quei celestiali che non si sono lasciati sedurre dal tocco del male.

La dedizione alla legge degli arconti di Celestia consente loro di tollerare il caos degli eladrin assai più facilmente di quanto non possano tollerare il male dei diavoli degli Inferi. Quando c'è stata una guerra nei cieli (e se è mai successo) è accaduto a causa di alcuni celestiali caduti che hanno abbandonato per sempre i Piani Superiori per trovare una nuova dimora sui piani del male.

EBDOMADARIO CELESTIALE

Nei giorni della creazione, quando il multiverso ancora vibrava per la vita appena infusa, i Sette Cieli Ascendenti di Celestia attendevano le anime mortali di coloro che avrebbero protetto e guidato il piano come i primi arconti. Sette martiri benedetti si sacrificarono in nome della causa della legge e del bene e comparvero sul piano neonato in nuove, potenti e uniche forme. Per volere di Celestia stesso, questi esseri avrebbero servito i Sette Cieli come i loro sovrani immortali.

I sette martiri, o i loro successori, uniti assieme compongono l'Ebdomadario Celestiale, il consiglio reggente dei Cieli. L'Ebdomadario, regolato da una stretta gerarchia simile a quella che governa i Nove Inferi, gestisce le attività del piano, supervisiona gli arconti al suo servizio e chiama alle armi gli eserciti celestiali quando è necessario, guidando le armate in guerra contro le forze del male quando Zaphkiel, il loro capo, così ordina.

In netto contrasto con gli arcidiavoli degli Inferi, i sette celestiali supremi di Celestia (a volte chiamati anche "arconti tomo" dagli studiosi) del Piano Materiale, sono completamente immuni alla gelosia, all'invidia e all'orgoglio. I complotti e le lotte intestine sono impensabili tra le loro fila, e nessun esercito di un celestiale supremo ha mai marciato contro la fortezza di un altro.

Come Asmodeus nel più profondo degli Inferi, Zaphkiel è un antico sovrano avvolto nel mistero. È avvolto in una luce splendente ed emana un immenso potere sacro, come se fosse un'estensione vivente del cielo che governa. È l'unico dei sette martiri originali che ha conservato la sua posizione a Celestia: i suoi sei compagni originari sono tutti periti nel corso dei secoli passati. Quando un membro dell'Ebdomadario cade, tuttavia, un altro arconte di Celestia si fa avanti per prendere il suo posto, assumendo istantaneamente la forma, il rango e il potere di colui che è caduto. Molti studiosi credono che soltanto Zaphkiel possa promuovere un altro arconte nell'Ebdomadario, il che potrebbe spiegare, assieme all'intrinseca natura buona degli arconti, perché la pace e l'armonia hanno sempre prevalso all'interno del consiglio.

QUALITÀ SPECIALI

Tutti i membri dell'Ebdomadario Celestiale possiedono le seguenti qualità speciali:

Aura di minaccia (Sop): Un'aura di rettitudine circonda il celestiale supremo quando entra in combattimento o quando è in collera. Qualsiasi creatura ostile entro 6 metri dal celestiale supremo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita del celestiale supremo + il suo mo-

dificatore di Car) per resistere ai suoi effetti. Coloro che falliscono subiscono una penalità morale di -4 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza per un giorno. Se una creatura influenzata mette a segno un attacco contro il celestiale supremo (soltanto) quella creatura può tentare un nuovo tiro salvezza. Una creatura che supera un tiro salvezza contro l'effetto non può essere influenzata di nuovo dall'aura di quel celestiale supremo per un giorno.

Impronta indelebile (Sop): Quando un membro dell'Ebdomadario Celestiale viene ucciso, il celestiale supremo morente emana una scarica di energia sacra che segna il suo assassino per sempre. Nel momento in cui il celestiale supremo muore, tutte le creature entro 30 metri che hanno inferto danni sul celestiale nell'arco dell'ultima giornata devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita del celestiale supremo + il suo modificatore di Car). Le creature che superano il loro tiro salvezza non subiscono alcun effetto negativo. Le creature che falliscono vengono marchiate da una runa invisibile sul loro volto che li identifica immediatamente agli occhi di qualsiasi esterno legale buono come un assassino di un membro dell'Ebdomadario. Il marchio può essere rimosso da un incantesimo *desiderio* o *miracolo*.

Barachiel, il Messaggero

Cerchio magico contro il male (Sop): Un *cerchio magico contro il male* circonda il celestiale supremo, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo (livello dell'incantatore = Dadi Vita del celestiale supremo). L'effetto può essere dissolto, ma il celestiale supremo può crearlo di nuovo, al suo turno successivo, come azione gratuita.

***Evoca arconti* (Mag):** Per due volte al giorno, un membro dell'Ebdomadario Celestiale può evocare automaticamente 4d10 arconti lanterna, 2d4 arconti spada, 1d4 arconti tromba, 1d2 arconti trono o un altro membro dell'Ebdomadario.

Teletrasporto (Sop): Come azione di movimento, il celestiale supremo può usare *teletrasporto superiore* a volontà (14° livello dell'incantatore), con la differenza che il celestiale supremo può teletraspostare solo se stesso e un massimo di 50 kg di oggetti.

Linguaggi (Sop): Il celestiale supremo può parlare con qualsiasi creatura dotata di un linguaggio, come se stesse usando un incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

BARACHIEL, IL MESSAGGERO

Arconte esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 33d8+264 (412 pf)

Iniziativa: +12

Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 36 m (perfetta)

Classe Armatura: 42 (-1 taglia, +12 Des, +7 naturale, +9 deviazione, +5 cognitivo), contatto 35, colto alla sprovvista 30

Attacco base/Lotta: +33/+35

Attacco: Spada lunga elettrificata Grande +40 in mischia (2d6+12/19-20 più 2d6 elettricità) o colpo folgorante +44 contatto a distanza (10d6)

Attacco completo: Spada lunga elettrificata Grande +41/+36/+31/+26 in mischia (2d6+12/19-20 più 2d6 elettricità) o colpo folgorante +44 contatto a distanza (10d6)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Lama elettrificata, colpo folgorante, incantesimi, capacità magiche, *evoca arconti*, tromba

Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 15/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, impronta indelebile, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 32, teletrasporto, linguaggi

Tiri salvezza: Temp +26 (+30 contro veleni), Rifl +30, Vol +25

Caratteristiche: For 27, Des 34, Cos 27, Int 27, Sag 20, Car 29

Abilità: Addestrare Animali +45, Ascoltare +41, Cercare +44, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane) +44, Conoscenze (nobiltà) +44, Conoscenze (piani) +44, Conoscenze (religioni) +44, Conoscenze (storia) +44, Diplomazia +53, Guarire +41, Intimidire +45, Intrattenere (canto) +45, Osservare +41, Percepire Intenzioni +41, Sapienza Magica +48, Sopravvivenza +5 (+9 sugli altri piani, + 9 seguendo tracce)

Talenti: Alone di Luce, Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Estrazione Rapida, Incantesimi Rapidi, Maestria in Combattimento, Mobilità, Parole della Creazione, Schivare, Stimmate, Volontà di Ferro

Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (Lunia)

Organizzazione: Solitario, o Barachiel più 2-8 arconti tromba

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Legale buono

Avanzamento: -

Questa figura empirea ha l'aspetto di un umano androgino alto 2,7 metri dalla pelle argentata e dagli occhi viola scuro. Dalle sue spalle spuntano due grandi ali ricoperte di piume argentate. Indossa una veste fluente violacea decorata con minuscole punte luminose che risplendono come stelle. Impugna una spada lunga che crepita di elettricità e porta una tromba d'argento splendente.

Barachiel è colui che regge Lunia, lo strato inferiore della grande montagna celestiale conosciuta anche con il nome di Cielo Argenteo. Ha il comando delle forze di Celestia in caso di incursioni, anche se solitamente non è un'occupazione che lo impegna più di tanto. Inoltre, funge da araldo e messaggero per i celestiali supremi, a volte anche recandosi sul Piano Materiale per riferire i messaggi più urgenti. È il capo degli arconti tromba e anche il patrono degli araldi mortali.

Illus. di R. Spencer

La Cittadella delle Stelle è la dimora di Barachiel, sulle rive del Mare d'Argento. La Cittadella, una fortezza imponente dalle mura di marmo bianco scintillante, è quasi sempre animata dall'andirivieni dei molti arconti tromba impegnati nelle loro missioni sugli altri piani.

Combattimento

Barachiel preferisce usare i suoi fulmini in combattimento, ma se deve affrontare nemici immuni all'elettricità, ricorre ai suoi incantesimi e alle sue capacità magiche. Non esita a usare la sua capacità di *evoca arconti*, se ha bisogno di aiuto.

Qualsiasi arma impugnata da Barachiel viene considerata di allineamento buono e legale, ai fini di oltrepassare la riduzione del danno,

Lama elettrificata (Sop): Qualsiasi arma metallica impugnata da Barachiel crepita di energia elettrica. Normalmente Barachiel attacca con una spada lunga Grande, ma può utilizzare qualsiasi arma in questo modo. Se lascia cadere un'arma (o se viene disarmato), l'arma perde il suo potere elettrico. Un'arma caricata in questa maniera infligge 2d6 danni da elettricità ad ogni attacco in mischia andato a segno. Inoltre, Barachiel può usare l'arma per effettuare attacchi di contatto per infliggere soltanto i 2d6 danni da elettricità.

Quando viene impugnata normalmente, la lama folgorante di Barachiel oltrepassa la riduzione del danno delle altre creature come se fosse un'arma naturale (usando la riduzione del danno 15/male di Barachiel). Come attacco di contatto, la lama folgorante può influenzare qualsiasi creatura che venga ferita dall'elettricità magica. L'effetto può essere dissolto, ma Barachiel può rinnovarlo al round successivo come azione gratuita.

Colpo folgorante (Sop): Quando Barachiel impugna un oggetto di metallo, può sprigionare un fulmine verso un qualsiasi avversario nel raggio di 30 metri. Deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio, infliggendo 10d6 danni da elettricità se l'attacco va a segno.

Incantesimi: Barachiel può lanciare incantesimi divini come un chierico di 20° livello dotato dei domini degli Araldi, del Bene e della Legge.

Tipici incantesimi preparati: (6/8/7/7/7/7/5/5/5/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, guida, lettura del magico, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedizione, comando, comprensione dei linguaggi*[1], *favore divino, foschia occultante, rimuovi paura, santuario, scudo della fede*; 2° - *aiuto, blocca persone* (2), *estasiare*[1], *scudo su altri, silenzio, zona di verità*; 3° - *cecità/sordità, cerchio magico contro il caos*[1], *epurare invisibilità, luce incandescente* (2), *muro di vento, preghiera*; 4° - *ancora dimensionale, interdizione alla morte, ira dell'ordine*[1], *luminosità celestiale*[2], *neutralizza veleno, rimuovi affaticamento*[2], *sangue del martire*[2]; 5° - *comando superiore*[1], *comunione, corona di fiamma*[2], *guardiano sacro*[2], *sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; 6° - *blocca mostri*[1], *costrizione/cerca, esilio, guarigione, non morto a morto*; 7° - *dettame*[1], *distruzione, giusta punizione*[2], *ristorare superiore, scrutare superiore*; 8° - *corona di gloria*[1, 2], *cura ferite critiche di massa, rivela locazioni, scudo della legge, tempesta di fuoco*; 9° - *evoca mostri IX*[1], *forma eterea, guarigione di massa* (2), *proiezione astrale*.

1 Incantesimo di dominio. Dal momento che Barachiel non è un chierico, non riceve i poteri concessi del suo dominio.

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacra* (CD 27), *consacrare, corona di lucentezza** (CD 25), *dissolvi magie superiore, fiamma perenne, fulmine celeste**, *incubo* (CD 23), *individuazione del caos, individuazione del male, inviare, luce diurna, messaggio, parola del potere stordire, parola sacra* (CD 26), *punizione sacra* (CD 23), *raggio di speranza** (CD 23), *santificare, scudo degli arconti**, *sogno, spada della coscienza** (CD 23), *tomba di luce** (CD 26), *visione del paradiso** (CD 20), *visione del vero*; 1 volta al giorno - *miracolo* (CD 28), *resurrezione pura*. 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tromba (Sop): La tromba di Barachiel, come quella di un arconte tromba, produce una musica di grande bellezza e purezza e, se Barachiel lo desidera, maestosa al punto di paralizzare chi la sente. Tutte le creature entro 30 metri dallo squillo di tromba, eccettuati gli arconti, devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 35, altrimenti rimarranno paralizzati per 1d4 round. Se la tromba viene rubata, diventa un inutile frammento di piombo, finché Barachiel non riesce a recuperarla. Il tiro salvezza è basato sul Carisma.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 35 nega.

Impronta indelebile (Sop): Volontà CD 35 nega.

Esempio di campione di Barachiel: Ziamiral

Ziamiral, l'arconte spada, è un devoto servitore di Barachiel che può essere richiamato usando gli incantesimi *alleato planare* o *legame planare*.

Quando non viene evocato sul Piano Materiale per combattere il male, Ziamiral presta servizio in uno degli eserciti regolari di Barachiel, con l'incarico di difendere Celestia dagli attacchi. Dal momento che tali attacchi sono estremamente rari, passa un'incredibile quantità di tempo a lisciare e curare tutte le sue piume, come semplice passatempo.

Le armi naturali di Ziamiral, oltre alle eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento buono e legale ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Ziamiral: Arconte spada guerriero 1; GS 12; esterno Grande (arconte, buono, extraplanare, legale); DV 11d8+22 più 1d10+2; pf 85; Iniz +7; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 34, contatto 12, colto alla sprovvista 31; Att base +12; Lotta +23; Att +22 in mischia (1d8+9/19-20 più 2d6 sacri e 1d6 da fuoco, braccio-spada); Att comp +22 in mischia (1d8+9/19-20 più 2d6 sacri e 1d6 da fuoco, 2 bracci-spada); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS bracci-spada, tuffo scorporante, capacità magiche; QS aura di minaccia, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 26, teletrasporto, linguaggi; TS Temp +11 (+15 contro veleni), Rifl +10, Vol +9; AL LB; For 25, Des 17, Cos 14, Int 12, Sag 14, Car 18.

Abilità e talenti: Camuffare +15, Cercare +12, Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (religioni) +12, Decifrare Scritture +12, Diplomazia +22, Equilibrio +13*, Intimidire +7, Nascondersi +11*, Percepire Intenzioni +21, Raccogliere Informazioni +23; Arma Focalizzata (braccio-spada), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (tuffo scorporante), Incalzare, Iniziativa Migliorata.

*Compresa una penalità di armatura alla prova di -3 a causa della *corazza di piastre angelica+3*.

Bracci-spada (Str): Come azione gratuita, Ziamiral può trasformare la carne dei suoi avambracci, indurirla e affilarla fino a farla diventare una potente lama magica. Può impugnare le due lame così create come se fossero delle spade lunghe, che godono delle proprietà di una *spada lunga infuocata sacra+2*.

Ziamiral può ritrasformare le lame nelle sue braccia "normali" come azione gratuita. I bracci-spada non possono essere disarmati o spaccati, e si ritrasformano automaticamente in braccia al momento della morte dell'arconte.

Tuffo scorporante (Sop): Per tre volte al giorno, Ziamiral può tentare di distruggere un nemico vivente con un potente attacco in picchiata, trapassando letteralmente il suo avversario con i suoi bracci-spada, squarciando il suo corpo e inviando la

sua anima prigioniera nei Sette Cieli Ascendenti.

L'attacco viene risolto come una normale carica in volo. Se Ziamiral non riesce a danneggiare il suo avversario, l'attacco di tuffo scorporante viene comunque contato come usato. Se l'avversario viene danneggiato, tuttavia, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20. Coloro che superano il tiro salvezza sulla Tempra non subiscono ulteriori effetti al di là dei danni dell'attacco. (La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include il bonus +2 del talento Capacità Focalizzata di Ziamiral).

Se la creatura non supera il tiro salvezza, l'attacco distrugge definitivamente il corpo della vittima, uccidendolo sul colpo. Inoltre, l'anima della vittima viene rinchiusa in una grande prigione nei Sette Cieli Ascendenti di Celestia, e lì rimane finché gli arconti a capo del carcere celestiale non decidono la sua sorte.

Per liberare la creatura è necessario giungere a un accordo con Barachiel, solitamente compiendo qualche impresa per la causa del bene e della legge su sua richiesta.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, divinazione, fiamma perenne, localizza creatura, localizza oggetto, messaggio*; 3 volte al giorno - *comunione, dissolvi il caos* (CD 19), *riflessi del peccato** (CD 20), *sigillo di giustizia*; 1 volta al giorno - *tocco adamantino** . 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia: Volontà CD 21 nega.

Proprietà: Corazza di piastre angelica+3, 3 pozioni di cura ferite moderate.

Tratti della personalità: Curioso, scherzoso e fastidioso.

Domiel, il Misericordioso

DOMIEL, IL MISERICORDIOSO

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 30d8+300 (435 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 42 (-1 taglia, +5 Des, +7 naturale, +12 deviazione, +9 cognitivo), contatto 35, colto alla sprovvista 37
Attacco base/Lotta: +30/+43
Attacco: *Spadone infuocato sacro+5* +44 in mischia (2d8+18/17-20 più 2d6 sacri e 1d6 da fuoco)
Attacco completo: *Spadone infuocato sacro+5* +44/+39/+34/+29 in mischia (2d8+18/17-20 più 2d6 sacri e 1d6 da fuoco)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Incantesimi, capacità magiche, *evoca arconti*
Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 15/male, scurovisione 18 m, interdizione alla morte immunità all'elettricità e alla pietrificazione, impronta indelebile, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 35, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +27 (+31 contro veleni), Rifl +30, Vol +26
Caratteristiche: For 28, Des 20, Cos 30, Int 28, Sag 28, Car 35
Abilità: Addestrare Animali +45, Artigianato (fabbricare armi) +42, Ascoltare +44, Cercare +42, Concentrazione +43, Conoscenze (arcane) +42, Conoscenze (nobiltà) +42, Conoscenze (piani) +42, Conoscenze (religioni) +42, Conoscenze (storia) +42, Diplomazia +53, Guarire +42, Intimidire +45, Intrattenere (canto) +45, Osservare +44, Percepire Intenzioni +42, Sapienza Magica +46, Sopravvivenza +9 (+13 su altri piani, +13 seguendo tracce), Valutare +9 (+13 fabbricare armi)
Talenti: Allerta, Alone di Luce, Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spadone), Estrazione Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Parole della Creazione, Riflessi in Combattimento, Stimmate
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (Mercuria)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 24
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Legale buono
Avanzamento: -

Questa entità celestiale è alta 3,6 metri e ha l'aspetto di un umano androgino dai vaghi tratti maschili. La sua pelle è dorata, i suoi capelli neri e i suoi occhi brillano come due piccoli soli color oro chiaro. Le sue grandi ali sono ricoperte di piume dorate e Domiel impugna un gigantesco spadone infuocato. Combatte a torso nudo, è muscoloso e non indossa alcuna armatura. I suoi lineamenti sono affascinanti e la sua espressione è saggia e severa.

Domiel è il reggente del Cielo Dorato di Mercuria, il secondo strato di Celestia. Le terre dorate di Mercuria sono punteggiate da vaste tombe e maestosi mausolei, e Domiel ha giurato di impedire che vengano profanati. Domiel si oppone anche alla tirannia e porta la morte e la rovina ai tiranni malvagi e a tutti coloro che lo seguono.

Aurilon, la Guglia Dorata, è la dimora di Domiel. Questa torre di oro lucido alta 120 metri si innalza al centro di un lago cristallino formato dalla confluenza di quattro fiumi, al centro di una valle verdeggiante.

Combattimento

Domiel avanza in battaglia brandendo il suo magnifico spadone. Qualsiasi arma impugnata da Domiel viene considerata di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Incantesimi: Domiel può lanciare incantesimi divini come un chierico di 20° livello dotato dei domini del Bene, Celestiale e della Legge.

Tipici incantesimi preparati: (6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, guida, lettura del magico, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedizione, comando, favore divino, foschia occultante, protezione dal caos*[1], *rimuovi paura, santuario, scudo della fede, scudo entropico*; 2° - *aiuto, bloc-*

Illus. di M. Nelson

ca persone, calmare emozioni[1], *forza del toro, scudo su altri, silenzio, zona di verità* (2); 3° - *cecità/sordità, cerchio magico contro il caos*[1], *epurare invisibilità, luce incandescente* (2), *muro di vento, preghiera, rinfrescare*[2]; 4° - *ancora dimensionale, ira dell'ordine*[1], *luminosità celestiale*[2], *neutralizza veleno, rimuovi affaticamento*[2], *rivela bugie* (2), *sangue del martire*[2]; 5° - *colpo infuocato, comunione, corona di fiamma*[2], *fulmine celeste*[1, 2], *guardiano sacro*[2], *sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; 6° - *blocca mostri*[1], *costrizione/cerca, esilio, guarigione, non morto a morto, tocco adamantino*[2]; 7° - *distruzione, giusta punizione*[2] (2), *ristorare superiore, scrutare superiore, tempesta di fulmini celesti*[1, 2]; 8° - *aura sacra*[1], *cura ferite critiche di massa, rivela locazioni, scudo della legge, simbolo di morte, tempesta di fuoco*; 9° - *forma eterea, giudizio finale*[2], *guarigione di massa* (2), *portale*[1], *proiezione astrale.*

1 Incantesimo di dominio. Dal momento che Domiel non è un chierico, non riceve i poteri concessi del suo dominio.

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *consacrare, corona di lucentezza** (CD 28), *dissolvi magie superiore, fiamma perenne, individuazione del caos, individuazione del male, inviare, luce diurna, messaggio, parola sacra* (CD 29), *punizione sacra* (CD 26), *raggio di speranza** (CD 23), *santificare, scudo degli arconti*, spada della coscienza** (CD 26), *tomba di luce** (CD 29), *visione del paradiso** (CD 23), visione del vero; 3 volte al giorno - *dito della morte* (CD 29); 1 volta al giorno - *miracolo* (CD 31), *parola del potere uccidere.* 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 37 nega.

Interdizione alla morte (Str): Domiel è immune agli incantesimi di morte, agli effetti magici di morte, ai risucchi di energia e a qualsiasi effetto di energia negativa (compresi gli incantesimi *infliggere* e *tocco gelido*) come se fosse costantemente protetto da un incantesimo *interdizione alla morte.*

Impronta indelebile (Sop): Volontà CD 37 nega.

Esempio di campione di Domiel: Thraemeus

Thraemeus è devoto a Domiel, e può essere richiamato usando gli incantesimi *alleato planare inferiore* o *legame planare inferiore.*

A differenza dei tipici arconti segugio, Thraemeus si è addestrato a lungo nell'uso dell'arco lungo composito, sebbene rimanga comunque uno spadaccino competente. Aspira a diventare un ranger.

Le armi naturali di Thraemeus, oltre alle eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento buono e legale ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Thraemeus: Arconte segugio; GS 4; esterno Medio (arconte, buono, extraplanare, legale); DV 6d8+6; pf 33; Iniz +2; Vel 12 m; CA 25, contatto 12, colto alla sprovvista 23; Att base +6; Lotta +8; Att +8 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +8 in mischia (1d8+2, morso) e +3 in mischia (1d4+1, schianto) o +9/+4 in mischia (2d6+3/19-20, spadone perfetto) e +3 in mischia (1d8+1, morso) o +9/+4 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +2] o +7/+7/+2 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +2] con Tiro Rapido; Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS capacità magiche; QS aura di minaccia, cambiare forma, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 16, teletrasporto, linguaggi; TS Temp +6 (+10 contro veleni), Rifl +7, Vol +6; AL LB; For 15, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Concentrazione +10, Diplomazia +2, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11 (+15 in forma canina), Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Saltare +15, Sopravvivenza +10; Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, individuazione del male, fiamma perenne, messaggio.* 6° livello dell'incantatore.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 15 nega.

Cambiare forma (Sop): Thraemeus può assumere qualsiasi forma canina di taglia compresa tra la Piccola e la Grande. Quando è in forma canina, perde i suoi attacchi con il morso, con lo schianto e con le armi, ma acquisisce l'attacco con il morso della forma che sceglie. Ai fini di determinare questa capacità, per creatura canina si intende qualsiasi creatura simile a un cane o a un lupo del tipo animale.

Olfatto acuto (Sop): Thraemeus può individuare i nemici in arrivo, localizzare gli avversari nascosti e seguire le tracce attraverso il suo odorato.

Proprietà: Armatura di cuoio imbottito della fortificazione leggera+1, spadone perfetto, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2), faretra con 50 frecce normali, pozione di *occhi dell'avoral*, pozione di *cura ferite leggere.*

Tratti della personalità: Fervente, impaziente e obbediente.

ERATHAOL, IL VEGGENTE

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 28d8+280 (406 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 45 (-1 taglia, +5 Des, +12 naturale, +9 deviazione, +10 cognitivo), contatto 33, colto alla sprovvista 40
Attacco base/Lotta: +28/+41
Attacco: *Bastone ferrato infuocato (o gelido) sacro+5* Grande +41 in mischia (1d8+14 più 2d6 sacri e 1d6 da fuoco o da freddo)
Attacco completo: *Bastone ferrato infuocato sacro+5* Grande +39/+34/+29/+24 in mischia (1d8+14 più 2d6 sacri e 1d6 da fuoco) e *bastone ferrato gelido sacro+5* Grande +39/+34 in mischia (1d8+9 più 2d6 sacri e 1d6 da freddo)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Incantesimi, capacità magiche, *evoca arconti*
Qualità speciali: Aura di minaccia, conoscenze celestiali, riduzione del danno 15/male, scurovisione 18 m, previsione, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, impronta indelebile, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 33, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +26 (+30 contro veleni), Rifl +23, Vol +26
Caratteristiche: For 28, Des 20, Cos 30, Int 36, Sag 30, Car 28
Abilità: Ascoltare +43, Cercare +44 (+48 porte segrete), Concentrazione +41, Conoscenze (arcane) +44, Conoscenze (architettura) +44, Conoscenze (dungeon) +44, Conoscenze (geografia) +44, Conoscenze (natura) +44, Conoscenze (nobiltà) +44, Conoscenze (piani) +44, Conoscenze (religioni) +44, Conoscenze (storia) +44, Diplomazia +48, Guarire +41, Intimidire +40, Nuotare +40, Osservare +43, Percepire Intenzioni +41, Professione (scrivano) +41, Sapienza Magica +48, Valutare +44
Talenti: Allerta, Alone di Luce, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Parole della Creazione, Stimmate
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (Venya)

Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 25
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Legale buono
Avanzamento: -

Questa creatura ha l'aspetto di un umano androgino alto 2,4 metri, dai tratti vagamente maschili, ali bianche piumate, pelle perlacea e capelli dorati. Porta con sé uno splendido bastone ferrato decorato, con una delle cime avvolta nelle fiamme e l'altra ricoperta di gelo. Le sue ricche vesti azzurre sono decorate con simboli arcani rivestiti d'argento e cuciti con delle perle. Ha un aspetto saggio e regale.

Erathaol è il reggente di Venya, il Cielo Perlaceo, il terzo strato di Celestia. È il patrono dei profeti e dei veggenti, ed è in grado di prevedere molti eventi planari prima che si verifichino, vegliando sui quei neonati che sa essere destinati alla grandezza. È anche il supervisore di una vasta biblioteca che comprende migliaia di codici storici, leggi scritte e cantiche celestiali.

Erathaol osserva l'evolversi dell'universo da Xiranthador, una fortezza-biblioteca sommersa composta da colossali gusci di conchiglia e decorata con splendidi mosaici in madreperla. La fortezza contiene più libri e pergamene di quanto sia possibile accumularne in mille vite.

Combattimento

Erathaol detesta il combattimento, ma quando necessario impugna un bastone ferrato ricoperto di rune e incisioni.

Qualsiasi arma impugnata da Erathaol viene considerata di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Incantesimi: Erathaol può lanciare incantesimi divini come un chierico di 20° livello dotato dei domini del Bene, della Conoscenza e della Legge.

Tipici incantesimi preparati: (6/9/8/8/8/8/7/6/6/6; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedizione, comando, favore divino, foschia occultante, protezione dal caos*[1], *rimuovi paura, santuario, scudo della fede* (2); 2° - *aiuto*[1], *blocca persone, saggezza del gufo, scudo su altri, silenzio, sollievo*[2], *zona di verità* (2); 3° - *camminare sull'acqua, chiaroudienza/chiaroveggenza*[1], *creare cibo e acqua, luce incandescente, preghiera, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, rinfrescare*[2]; 4° - *ancora dimensionale, controllare acqua, luminosità celestiale*[2], *neutralizza veleno, ristorare, rivela bugie, sangue del martire*[2]; 5° - *arma distruttiva, comunione, dissolvi il caos*[1], *guardiano sacro*[2], *scrutare, sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; 6° - *banchetto degli eroi, barriera di lame*[1], *esilio, guarigione, non morto a morto, saggezza del gufo di massa, scopri il percorso*; 7° - *bastione del bene*[2], *dettame*[1], *rifugio, ristorare superiore, scrutare superiore* (2); 8° - *cura ferite critiche di massa, immunità agli incantesimi superiore, propagazione di cordialità, rivela locazioni*[1], *scudo della legge, serratura dimensionale*; 9° - *euforia sublime*[2], *evoca mostri IX*[1], *fine delle sofferenze*[2], *forma eterea, guarigione di massa, miracolo.*

1 Incantesimo di dominio. Dal momento che Erathaol non è un chierico, non riceve i poteri concessi del suo dominio.

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *consacrare, corona di lucentezza** (CD 25), *dissolvi il male* (CD 24), *dissolvi magie superiore, fiamma perenne, individuazione del caos, individuazione del male, inviare, messaggio, parola sacra* (CD 26), *preghiera, raggio di speranza** (CD 20), *respirare sott'acqua* (CD 22), *santificare, scudo degli arconti*, spada della coscienza** (CD 23), *visione del paradiso** (CD 20), *visione del vero*; 3 volte al giorno - *momento di prescienza*; 1 volta al giorno - *miracolo* (CD 28). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 33 nega.

Conoscenze celestiali (Str): La conoscenza e la saggezza di Erathaol sono talmente grandi che egli è in grado di conoscere automaticamente qualsiasi informazione che potrebbe essere fornita da una prova di conoscenze bardiche. Inoltre, egli può usare *analizzare dweomer* e *conoscenza delle leggende* come azione standard a volontà.

Previsione (Str): Erathaol è costantemente protetto da un effetto identico a quello dell'incantesimo *previsione*. Non viene mai sorpreso o colto alla sprovvista e ha un bonus cognitivo di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi, già calcolato nelle statistiche sopra indicate. (Non ottiene alcun bonus cognitivo alla sua CA per questo perché dispone già di un bonus cognitivo superiore).

Impronta indelebile (Sop): Volontà CD 33 nega.

Erathaol, il Veggente

Esempio di campione di Erathaol: Olythartu

Olythartu è una barbara aasimar devota ad Erathaol che può essere richiamata usando gli incantesimi *alleato planare superiore* o *legame planare superiore*.

Erathaol ha previsto un grande destino per Olythartu. Per aiutare l'aasimar a realizzare il suo potenziale, Erathaol le è apparso alcuni anni fa come mistico celestiale e ha insegnato a Olythartu a leggere un libro magico (in realtà un *manuale della salute+4*). Erathaol poi ha rivelato la sua vera forma a Olyathartu e l'ha incoraggiata ad aiutare gli altri nella lotta contro il male e la tirannia. Da allora, la lealtà di Olythartu nei confronti di Erathaol non è mai venuta meno.

Olythartu ha dei lunghi capelli neri e lisci, la pelle dorata, ampie spalle e lineamenti esotici e spigolosi. È alta 195 cm.

Olythartu: Aasimar femmina barbara 15/spada della giustizia 3; GS 19; esterno Medio (caotico, buono, nativo); DV 15d12+60 più 3d8+12; pf 189; Iniz +1; Vel 12 m; CA 23, contatto 11, colta alla sprovvista 22; Att base +18; Lotta +22; Att +26 in mischia (1d12+10/x3 più 2d6 sacri, *ascia grande+4*); Att comp

Illus. di A. Swekel

+26/+21/+16/+11 in mischia (1d12+10/x3 più 2d6 sacri, *ascia grande+4*) o +20/+15/+10/+5 a distanza (1d8+5/x3 più 2d6 caotici, *arco lungo composito anarchico+1* [bonus di For +4]); AS ira superiore, ira 4 volte al giorno; QS riduzione del danno 3/-, scurovisione 18 m, *luce diurna*, analfabetismo, schivare prodigioso migliorato, volontà indomita, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, schivare prodigioso; TS Temp +16, Rifl +7, Vol +9 (+13 contro le compulsioni); AL CB; For 18, Des 13, Cos 19, Int 6, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +11, Ascoltare +3, Cavalcare +12, Conoscenze (religioni) +1, Diplomazia +11, Intimidire +11, Osservare +3, Saltare +10*, Scalare +10*, Sopravvivenza +10; Attacco Poderoso, Colpo Risonante, Fiaccare i Profani, Giusta Ira, Incalzare, Servitore dei Cieli, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Voto di Obbedienza. Voto Sacro.

*Inclusa una penalità di armatura alla prova di -3 dovuta alla *corazza di piastre+4*.

Ira superiore (Str): Quando Olythartu entra in ira, i suoi bonus alla Forza e alla Costituzione aumentano di +6 e il suo bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà aumenta di +2. La penalità alla CA rimane di -2.

***Luce diurna* (Mag):** Olythartu può utilizzare *luce diurna*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per una volta al giorno (6° livello dell'incantatore).

Schivare prodigioso migliorato: Olythartu non può essere attaccata ai fianchi tranne che da un ladro di almeno 19° livello.

Volontà indomita (Str): Finché rimane in ira, Olythartu beneficia di un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere agli incantesimi di ammaliamento. Questo bonus è cumulativo a tutti gli altri modificatori, compreso il bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà che ottiene durante l'ira.

Schivare prodigioso (Str): Olythartu è in grado di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi le consentirebbero normalmente. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche se colta alla sprovvista.

Proprietà: Corazza di piastre+4, ascia grande sacra+4 adamantina, *arco lungo composito anarchico+1* (bonus di For +4), faretra con 50 frecce normali, *amuleto dell'armatura naturale+3*, pozione di *resistenza dell'orso*, pozione di *forza del toro*, pozione di *cura ferite moderate*.

Tratti della personalità: Energica, collerica e schietta.

PISTIS SOPHIA, L'ASCETA

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 29d8+319 (449 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 27 m (18 quadretti), volare 27 m (perfetta)
Classe Armatura: 48 (-1 taglia, +9 Des, +8 naturale, +9 deviazione, +13 cognitivo), contatto 40, colto alla sprovvista 39
Attacco base/Lotta: +29/+38
Attacco: Colpo senz'armi +33 in mischia (2d10+5 più 2d6 sacri) o +37 distanza
Attacco completo: Colpo senz'armi +31/+31/+31/+26/+21/+16 in mischia (2d10+5 più 2d6 sacri) o +37 distanza
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Incantesimi, capacità magiche, *evoca arconti*
Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 20/male, scurovisione 18 m, immunità alle malattie, all'elettricità, alla pietrificazione e ai veleni, eludere migliorato, impronta indelebile, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 34, teletrasporto, linguaggi, integrità del corpo
Tiri salvezza: Temp +27 (+31 contro veleni), Rifl +25, Vol +31 (+35 contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento)
Caratteristiche: For 21, Des 29, Cos 32, Int 29, Sag 37, Car 29
Abilità: Acrobazia +47, Artista della Fuga +41, Ascoltare +45, Cercare +41, Concentrazione +43, Conoscenze (arcane) +41, Conoscenze (piani) +41, Conoscenze (religioni) +41, Diplomazia +45, Equilibrio +45, Guarire +45, Intimidire +41, Osservare +45, Percepire Intenzioni +45, Saltare +67, Sapienza Magica +45, Sopravvivenza +45 (+49 su altri piani, +49 seguendo tracce), Utilizzare Corde +9 (+13 con legami)
Talenti: Acrobatico, Alone di Luce, Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Colpo Stordente[B], Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato[B], Maestria in Combattimento, Parole della Creazione, Radiosità Sacra, Riflessi in Combattimento[B], Sbilanciare Migliorato, Stimmate, Tocco di Ghiaccio Dorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (Solania)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 26
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Legale buono
Avanzamento: -

Pistis Sophia, l'Asceta

Pistis Sophia è un'incantevole creatura androgina alta 2,4 metri dai lineamenti vagamente femminili. I suoi occhi sono color verde chiaro e i suoi capelli sono d'argento. La sua pelle sembra fatta di cristallo violaceo levigato e le sue ali sono ricoperte di ali argentate trasparenti che assorbono la luce. Il suo portamento è gentile e sicuro e infonde speranza nei cuori di chi la incontra.

Pistis Sophia è la reggente di Solania, il Cielo di Cristallo e il quarto strato di Celestia. Incarna tutto ciò che è sereno e sincero, e quando parla dice sempre la verità limpida e inalterata, poiché la verità è sempre portatrice di armonia e benedizione. Anche di fronte a un conflitto, Pistis Sophia non perde mai la calma e il suo volto non è mai turbato dalla preoccupazione. Non ha ambizioni personali e incoraggia gli altri a perseguire la perfezione personale abbandonando gli oggetti posseduti e i vestiti, simboli di avidità e insicurezza.

Pistis Sophia visita spesso i vari monasteri e cattedrali che sorgono nelle splendide terre di Solania, e ama in particolar

modo passeggiare nelle grandi valli immerse nella nebbia assieme ad altri supplicanti o pellegrini in visita.

Combattimento

Pistis Sophia non ama la battaglia, ma è pronta a combattere quando è necessario. Considera rozzo l'uso delle armi e preferisce attaccare con i colpi fulminei dei suoi pugni e dei suoi piedi.

Le armi naturali di Pistis Sophia, oltre a qualsiasi arma da lei impugnata, vengono considerate di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Incantesimi: Pistis Sophia può lanciare incantesimi divini come un chierico di 20° livello dotati dei domini del Bene, Celestiale e della Legge.

Tipici incantesimi preparati: (6/10/9/9/9/9/7/7/7/7; tiro salvezza CD 23 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedizione, comando, favore divino, foschia occultante, luce della lanterna*[2], *protezione dal caos*[1], *rimuovi paura, santuario* (2), *scudo della fede*; 2° - *arma spirituale, blocca persone, consacrare*[1], *forza del toro, rimuovi dipendenza*[2], *scudo su altri, silenzio, sollievo*[2], *zona di verità*; 3° - *camminare sull'acqua, cerchio magico contro il caos*[1], *creare cibo e acqua, luce diurna, luce incandescente, mano in aiuto, protezione dall'energia, rimuovi maledizione, rinfrescare*[2]; 4° - *ancora dimensionale, immunità agli incantesimi, interdizione alla morte, ira dell'ordine*[2], *luminosità celestiale*[2], *potere divino, ristorare, rivela bugie, sangue del martire*[2]; 5° - *comando superiore, comunione, dissolvi il male*[1], *distruggere viventi, espiazione, guardiano sacro*[2], *sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; 6° - *blocca mostri*[1], *esilio, ferire, guarire, non morto a morto, resistenza dell'orso di massa, scopri il percorso*; 7° - *bastione del bene*[2], *distruzione, giusta punizione*[2] (2), *repulsione, ristorare superiore, tempesta di fulmini celesti*[1, 2]; 8° - *cura ferite critiche di massa* (2), *immunità agli incantesimi superiore, propagazione di cordialità*[2], *scudo della legge*[1], *serratura dimensionale, terremoto*; 9° - *euforia sublime*[2], *evoca mostri IX*[1], *fine delle sofferenze*[2], *guarigione di massa* (2), *proiezione astrale, resurrezione pura*.

1 Incantesimo di dominio. Dal momento che Pistis Sophia non è un chierico, non riceve i poteri concessi del suo dominio.

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *corona di lucentezza** (CD 25), *dissolvi magie superiore, fiamma perenne, forma eterea, individuazione del caos, individuazione del male, inviare, libertà di movimento* (CD 23), *messaggio, parola sacra* (CD 26), *raggio di speranza** (CD 20), *rimuovi affaticamento** (CD 23), *scudo degli arconti**, *spada della coscienza** (CD 23), *visione del paradiso** (CD 20), visione del vero; 3 volte al giorno - *conforto del cuore** (CD 22), *onde di esaurimento*; 1 volta al giorno - *miracolo* (CD 28). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 33 nega.

Eludere migliorato (Str): Quando Pistis Sophia è soggetta a un attacco che consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, Pistis Sophia non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza e subisce soltanto metà danni se non lo supera.

Impronta indelebile (Sop): Volontà CD 33 nega.

Integrità del corpo (Sop): Pistis Sophia può curare le sue stesse ferite. Può guarire fino a 60 pf al giorno ripartendo tali punti ferita anche in più usi.

Drusulai, campione di Pistis Sophia

Illus. di R. Spencer

Esempio di campione di Pistis Sophia: Drusulai

Drusulai è un nano paladino devoto a Pistis Sophia che può essere richiamato usando gli incantesimi *alleato planare* o *legame planare*. Questo paladino di Moradin sorveglia spesso le armerie di Erackinor, una dimora sacra nanica di Solania.

Drusulai incontrò Pistis Sophia solo una volta, e rimase colpita dalla sua presenza maestosa. I due si scambiarono alcuni convenevoli, poi Pistis Sophia si chinò e baciò l'ascia da guerra del nano, trasformandola in un'arma della giustizia (vedi "Qualità speciali delle armi" nel Capitolo 6: "Magia") che inoltre fornisce consigli in forma di enigmi in rima.

Drusulai: Nano mezzo-celestiale paladino 12; GS 15; esterno Medio (buono, extraplanare, legale, nano); DV 12d10+72; pf 152; Iniz -1; Vel 6 m, volare 12 m (buona); CA 25, contatto 10, colto alla sprovvista 25; Att base +12; Lotta +17; Att +20 in mischia (1d10+7/x3 *ascia da guerra nanica della giustizia*) o +13 a distanza (1d10+5/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +5]); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d10+7/x3 *ascia da guerra nanica della giustizia*) o +13/+8/+3 a distanza (1d10+5/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +5]); AS punire il male (mezzo-celestiale), punire il male (paladino), incantesimi, capacità magiche, scacciare non morti; QS aura di coraggio, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, *individuazione del male, luce diurna*, tratti dei nani, imposizione delle mani, *rimuovi malattia* 2 volte alla settimana, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 22; TS Temp +19 (+23 contro veleni), Rifl +9, Vol +12; AL LB; For 21, Des 10, Cos 22, Int 12, Sag 16, Car 20.

Abilità e talenti: Concentrazione +18, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +16, Guarire +14; Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato.

Punire il male (mezzo-celestiale) (Sop): Per una volta al giorno, Drusulai può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere 12 danni extra contro un avversario malvagio.

Punire il male (paladino) (Sop): Per tre volte al giorno, Drusulai può aggiungere un bonus di +3 al suo tiro per colpire e infliggere 12 danni extra contro un avversario malvagio.

Incantesimi preparati (2/1/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° - *benedire un'arma, favore divino*; 2° - *scudo su altri*; 3° - *punire gli eretici**.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *aiuto, benedizione, cura ferite gravi* (CD 18), *dissolvi il male* (CD 20), *individuazione del male, neutralizza veleno* (CD 18), *parola sacra* (CD 22), *punizione sacra* (CD 19), *rimuovi malattia* (CD 18); 3 volte al giorno - *protezione dal male* (CD 16). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Aura di coraggio (Sop): Drusulai è immune alla paura (di natura magica o meno che sia). Gli alleati entro 3 metri da lui ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

***Luce diurna* (Sop):** Drusulai può utilizzare *luce diurna*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo a volontà.

Imposizione delle mani (Sop): Drusulai può guarire fino a 60 danni al giorno. Può scegliere di dividere questi danni da guarire tra più destinatari e non deve usarli necessariamente tutti in una volta.

Proprietà: Mezza armatura+2, scudo pesante di metallo+2, ascia da guerra nanica della giustizia+2 (il portatore può usare *divinazione* 1 volta al giorno), *amuleto della salute+2, mantello del carisma+4*, arco lungo composito perfetto [bonus di For +5], faretra con 50 frecce normali.

Tratti della personalità: Galante, energico e testardo.

RAZIEL, IL CROCIATO

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 36d8+432 (594 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 54 (-1 taglia, +5 Des, +8 naturale, +10 *corazza di piastre in mithral+5*, +7 *scudo pesante di metallo in mithral+5* +9 cognitivo), contatto 29, colto alla sprovvista 49
Attacco base/Lotta: +36/+54
Attacco: *Spada del sacro vendicatore* Grande +54 in mischia (2d6+19/19-20 più 2d6 sacri)
Attacco completo: *Spada del sacro vendicatore* Grande +54/+49/+44/+39 in mischia (2d6+19/19-20 più 2d6 sacri)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Punire il caos/male, incantesimi, capacità magiche, *evoca arconti*, scacciare non morti
Qualità speciali: Aura di coraggio, aura di minaccia, riduzione del danno 20/male, scurovisione 18 m, grazia divina, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, impronta indelebile, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 41, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +38 (+42 contro veleni), Rifl +35, Vol +35
Caratteristiche: For 38, Des 29, Cos 34, Int 28, Sag 28, Car 22
Abilità: Addestrare Animali +45, Artigianato (fabbricare armi) +48, Ascoltare +48, Cavalcare +52, Cercare +48, Concentrazione +51, Conoscenze (arcane) +48, Conoscenze (nobiltà) +48, Conoscenze (piani) +48, Conoscenze (religioni) +48, Diplomazia +53, Guarire +48, Intimidire +45, Osservare +48, Percepire Intenzioni +48, Sapienza Magica +52, Sopravvivenza +9 (+13 su altri piani, +13 seguendo tracce), Valutare +9 (+13 fabbricare armi o armature)
Talenti: Alone di Luce, Attacco con lo Scudo Migliorato, Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Carica Devastante, Colpo Risonante, Combattere in Sella, Fiaccare i Profani, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Parole della Creazione, Stimmate
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (Mertion)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 28
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Legale buono
Avanzamento: -

Raziel, il Crociato

Raziel è una creatura celestiale alta 2,7 metri. È una figura muscolosa, la sua pelle è color bianco platino, la sua chioma è fatta di lingue di fuoco e i suoi occhi sono di un vivo color rubino. Indossa un'elaborata corazza di piastre in mithral e impugna uno scudo in mithral in una mano e una spada lunga grande nell'altro. Dalle sue robuste spalle spuntano due grandi ali ricoperte di piume rossastre, dorate e bianche.

Raziel è il reggente di Mertion, il quinto strato di Celestia, noto anche come il Cielo di Platino. Tra i celestiali suoi pari, è chiamato Stella di Fuoco per la sua giusta collera. Raziel funge da guida per i paladini e si impegna a proteggere gli indifesi. Raziel si oppone alla tirannia e all'oppressione con una ferocia che è sia sorprendente che ispiratrice.

Quando i paladini più famosi cercano la saggezza della Stella di Fuoco, si recano ad Empyrea, la Città delle Anime Temprate. Raziel non possiede una fortezza, ma può essere trovato in uno dei grandi ospedali o infermerie della città, pronto ad offrire consigli spirituali e la sua protezione sia ai chierici che ai pazienti.

Combattimento

Raziel cavalca un corsiere celestiale (un unicorno) chiamato Temperion quando scende in battaglia. Il corsiere possiede il

massimo dei punti ferita (211 pf), ma sotto ogni altro aspetto fa uso delle statistiche presentate sul *Manuale dei Mostri*.

Stella di Fuoco indossa una maestosa corazza di piastre in mithral e impugna uno scudo in mithral in una mano e un'enorme spada lunga nell'altro.

Qualsiasi arma impugnata da Raziel viene considerata di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Punire il caos/il male (Sop): Per cinque volte al giorno, Raziel può tentare di punire una creatura di allineamento caotico o malvagio (o entrambe) con un normale attacco in mischia. Aggiunge il suo modificatore di Carisma (+6) al suo tiro per colpire. Se il suo attacco va a segno su un bersaglio caotico o malvagio, Raziel infligge 20 danni aggiuntivi; se il bersaglio è sia caotico che malvagio, il danno viene raddoppiato (40 danni). Se Raziel punisce accidentalmente una creatura che non è né caotica né malvagia, la punizione non ha effetto ma viene comunque considerata usata per quel giorno.

Incantesimi: Raziel può lanciare incantesimi divini come un chierico di 20° livello dotati dei domini del Bene, della Guerra e della Legge.

Incantesimi preparati: (6/8/8/7/7/7/6/5/5/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedire un'arma, benedizione, comando, favore divino, protezione dal caos*[1], *rimuovi paura, santuario, scudo della fede*; 2° - *arma spirituale*[1], *blocca persone, consacrare, forza del toro* (2), *scudo su altri, silenzio, zona di verità*; 3° - *cerchio magico contro il caos*[1], *creare cibo e acqua, luce incandescente, protezione dall'energia, rimuovi cecità/sordità, rimuovi maledizione*; 4° - *dissolvi il caos, dissolvi il male, neutralizza veleno, potere divino*[1], *ristorare, rivela bugie, sangue del martire*[2]; 5° - *arma distruttiva, colpo infuocato*[1], *espiazione, piaga degli insetti, sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; 6° - *barriera di lame*[1], *costrizione/cerca, esilio, guarire* (2), *non morto a morto*; 7° - *bastione del bene*[2], *giusta punizione*[2] (2), *parola del potere accecare, repulsione, ristorare superiore*; 8° - *cura ferite critiche di massa, parola del potere stordire*[1], *serratura dimensionale, tempesta di fuoco* (2); 9° - *guarigione di massa, implosione, parola del potere uccidere*[1], *resurrezione pura, tempesta di vendetta*.

1 Incantesimo di dominio. Dal momento che Raziel non è un chierico, non riceve i poteri concessi del suo dominio.

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacra* (CD 24), *consacrare, corona di lucentezza** (CD 22), *dissolvi magie superiore, fiamma perenne, individuazione del caos, individuazione del male, inviare, luce diurna, messaggio, parola sacra* (CD 23), *raggio di speranza** (CD 17), *rimuovi affaticamento** (CD 20), *santificare, scudo degli arconti**, *spada della coscienza** (CD 20), *visione del paradiso** (CD 17), *visione del vero*; 3 volte al giorno - *rinfrescare** (CD 19); 1 volta al giorno - *giudizio finale* (CD 24), *miracolo* (CD 25). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Scacciare non morti (Sop): Raziel può scacciare non morti come un chierico di 34° livello. La sua abilità di Conoscenze (religioni) gli concede un bonus di +4 alle prove di scacciare.

Aura di coraggio (Sop): Raziel è immune alla paura (di natura magica o meno che sia). Gli alleati entro 3 metri da lui ottengono un bonus morale di +6 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura. Questa capacità funziona finché Raziel è cosciente, ma non se Raziel è privo di sensi o morto.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 34 nega.

Grazia divina (Sop): Raziel applica il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i tiri salvezza (già inclusi nelle statistiche soprastanti).

Impronta indelebile (Sop): Volontà CD 34 nega.

Esempio di campione di Raziel: Evansheer

Evansheer è una deva astrale, un Pugno di Raziel che può essere richiamato usando gli incantesimi *alleato planare superiore* o *legame planare superiore*.

Evansheer dà la caccia agli immondi con implacabile fervore, rivende le parti del loro corpo (denti, pelli, artigli e cuori) ai compratori interessati (seppur dubbiosi), e dona i proventi agli sfortunati e ai senza tetto. Per ogni immondo ucciso, il deva astrale vendica un alleato angelico caduto sul campo di battaglia nella lotta contro il male. La sua arma preferita è Zaethwar, una *catena chiodata sacra+5* forgiata in adamantino (vedi "Oggetti intelligenti" nel Capitolo 6: "Magia" per una descrizione di questa arma).

Evansheer: Deva astrale femmina chierica 1/pugno di Raziel 5; GS 18; esterno Medio (angelo, buono, extraplanare, legale); DV 12d8+48 più 1d8+4 più 5d10+20; pf 169; Iniz +8; Vel 15 m, volare 30 m (buona); CA 29, contatto 14, colto alla sprovvista 25; Att base +17; Lotta +23; Att +29 in mischia (2d4+14, *catena chiodata sacra+5* adamantina) o +23 in mischia (1d8+9, schianto); Att comp +29/+24/+19/+14 in mischia (2d4+14, *catena chiodata sacra+5* adamantina) o +23/+18/+13/+8 in mischia (1d8+9, 4 schianti); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (3 m con Zaethwar); AS punire il male 3 volte al giorno (confermare, sacro), capacità magiche, stordire, scacciare non morti; QS riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità all'acido, al freddo e alla pietrificazione, aura protettiva, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 30, linguaggi, schivare prodigioso; TS Temp +14 (+18 contro veleni), Rifl +12, Vol +14; AL LB; For 22, Des 18, Cos 18, Int 18, Sag 19, Car 20.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi +19), Artista della Fuga +19, Ascoltare +21, Concentrazione +24, Conoscenze (piani) +24, Conoscenze (religioni) +24, Diplomazia +27, Guarire +12, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19, Osservare +21, Percepire Intenzioni +24, Sapienza Magica +7, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami), Valutare +4 (+6 fabbricare armi); Arma Focalizzata (catena chiodata)[B], Attacco Poderoso, Colpo Armato Santificato[B], Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Servitore dei Cieli.

Incantesimi preparati (5/5/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *comando, favore divino, protezione dal caos*[1], *scudo della fede, visione del paradiso*[2]; 2° - *cerchio magico contro il caos*[1], *forza del toro, resistenza dell'orso, splendore dell'aquila*; 3° - *afflizione*[2], *epurare invisibilità, potere divino*[1].

1 Incantesimo di dominio. *Domini:* Bene (lancia incantesimi buoni a +1 livello dell'incantatore), Legge (lancia incantesimi legali a +1 livello dell'incantatore), Guerra (ottiene Arma Focalizzata [catena chiodata] come talento bonus).

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, Evansheer può aggiungere il suo bonus di Carisma (+5) al suo tiro per colpire e infligge 5 danni extra alle creature malvagie. I danni extra che infligge sono danni sacri e la sua arma viene considerata di allineamento buono e sacra, come se il personaggio possedesse il talento Punizione Eroica (vedi Capitolo 4: "Talenti").

Quando Evansheer punisce il male, i suoi colpi critici vengono confermati automaticamente (quindi ogni minaccia diventa un critico). Inoltre, la sua arma è considerata sacra (se non lo era già) e infligge +2d6 danni sacri contro le creature malvagie. Questo danno aggiuntivo non è cumulativo ai benefici del talento Colpo Armato Santificato, ma è cumulativo ai danni sacri

aggiuntivi che Evansheer infligge tramite la punizione.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, aura sacra* (CD 23), *dissolvi il male* (CD 20), *dissolvi magie, fiamma perenne, individuazione del male, invisibilità* (solo su se stessa), *metamorfosi* (solo su se stessa), *parola sacra* (CD 22), *punizione sacra* (CD 19), *rimuovi malattia* (CD 18), *rimuovi maledizione* (CD 18), *rimuovi paura* (CD 16), *rivela bugie* (CD 19), *spostamento planare* (CD 22); 7 volte al giorno - *cura ferite leggere* (CD 16), *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *barriera di lame* (CD 21), *guarire* (CD 21); 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Forza.

Stordire (Sop): Se Evansheer colpisce un avversario due volte in un round, questa creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o rimanere stordita per 1d6 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Aura protettiva (Sop): Contro gli attacchi o gli effetti delle creature malvagie, questa capacità conferisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza di chiunque si trovi entro 6 metri da Evansheer. Sotto ogni altro aspetto, funziona come un *cerchio magico contro il male* e un *globo di invulnerabilità inferiore*, entrambi con un raggio di 6 metri (18° livello dell'incantatore). Quest'aura può essere dissolta, ma Evansheer può crearla di nuovo come azione gratuita al suo turno seguente. (I benefici difensivi del circolo non sono inclusi nelle statistiche di Evansheer sopra riportate).

Schivare prodigioso (Str): Evansheer può reagire al pericolo prima di quanto i sensi gli consentirebbero di farlo normalmente. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando viene colta alla sprovvista.

Proprietà: Corazza di piastre+3, Zaethwar (*catena chiodata sacra+5* adamantina; vedi "Oggetti intelligenti" nel Capitolo 6: "Magia" per i dettagli).

Tratti della personalità: Diretta, irruento e brusca.

SEALTIEL, IL DIFENSORE

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 38d8+532 (703 pf)
Iniziativa: +10
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 52 (-1 taglia, +6 Des, +16 naturale, +10 deviazione, +11 cognitivo), contatto 36, colto alla sprovvista 46
Attacco base/Lotta: +38/+52
Attacco: *Randello pesante infuocato sacro+5* Grande +52 in mischia (2d8+15 più 2d6 sacri più 1d6 da fuoco)
Attacco completo: *Randello pesante infuocato sacro+5* Grande +52/+47/+42/+37 in mischia (2d8+15 più 2d6 sacri più 1d6 da fuoco)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Incantesimi, capacità magiche, *evoca arconti*
Qualità speciali: Aura di coraggio, riduzione del danno 25/male, scurovisione 18 m, posizione difensiva, fortificare, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, impronta indelebile, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 43, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +35 (+39 contro veleni), Rifl +27, Vol +32
Caratteristiche: For 30, Des 22, Cos 39, Int 30, Sag 33, Car 30
Abilità: Artigianato +51 (fabbricare armi), Ascoltare +52, Cercare +51, Concentrazione +55, Conoscenze (arcane) +51, Conoscenze (natura) +55, Conoscenze (piani) +51, Conoscenze (religioni) +51, Diplomazia +55, Guarire +52, Intimidire +51, Nuotare +51, Osservare +52, Percepire Intenzioni +52, Saltare +55, Sapienza Magica +55, Scalare +51, Sopravvivenza +52 (+56 su altri piani, in ambienti naturali di superficie o seguendo tracce), Valutare +10 (+14 fabbricare armi)
Talenti: Alone di Luce, Attacco Poderoso, Colpo Risonante, Combattere alla Cieca, Duro a Morire, Fiaccare i Profani, Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Parole della Creazione, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Schivare, Stimmate
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (Jovar)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 29
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Legale buono
Avanzamento: -

Evansheer, campione di Raziel

Sealtiel è una figura umana androgina, eppure di una bellezza soprannaturale, dai tratti vagamente maschili, alta circa 2,7 metri. La sua pelle è del colore dell'ebano, non ha capelli, i suoi occhi argentati risplendono come stelle e le sue grandi ali sono ricoperte di piume dorate e metalliche. È sempre avvolto da un'aura luccicante.

Sealtiel è un patrono degli arconti guardiani e il reggente di Jovar, il Cielo Scintillante e il sesto strato di Celestia. Ha il comando di un'imponente armata di arconti e altre creature celestiali che ha giurato di difendere Celestia dalle incursioni degli immondi. Sealtiel ha anche l'incarico di impedire agli esseri impuri di raggiungere Chronias, il settimo (e più alto) strato di Celestia.

La fortezza empirea di Sealtiel, Pax Exaltea, domina la sesta terrazza di Yetsira, una città-ziggurat che si estende su sette terrazze. Gli arconti guardiani si recano fino a Vanguard per ottenere nuovi incarichi, Sealtiel riceve anche innumerevoli creature celestiali in cerca di illuminazione come parte della loro ricerca per raggiungere il settimo strato di Celestia, il Cielo Illuminato.

Combattimento

In battaglia, Sealtiel impugna un gigantesco randello pesante avvolto da lingue di fiamma bianche e incandescenti.

Qualsiasi arma impugnata da Sealtiel viene considerata di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Incantesimi: Sealtiel può lanciare incantesimi divini come un chierico di 20° livello dotato dei domini del Bene, della Legge e della Protezione.

Incantesimi preparati: (6/9/9/9/8/8/7/7/6; tiro salvezza CD 21 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedizione, comando, favore divino* (2), *foschia occultante, protezione dal caos*[1], *rimuovi paura, santuario, scudo della fede*; 2° - *arma spirituale, blocca persone* (2), *frantumare, rimuovi dipendenza*[2], *scudo su altri*[1], *silenzio, suono dirompente, zona di verità*; 3° - *afflizione*[2] (2), *cecità/sordità, cerchio magico contro il caos*[1], *epurare invisibilità, luce incandescente, protezione dall'energia, rimuovi maledizione, rinfrescare*[2]; 4° - *ancora dimensionale, immunità agli incantesimi*[1], *interdizione alla morte, luminosità celestiale*[2], *neutralizza veleno, potere divino, rivela bugie, sangue del martire*[2]; 5° - *comando superiore, dissolvi il male*[1], *espiazione, giusto potere, guardiano sacro*[2], *sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; 6° - *barriera di lame*[1], *esilio, guarire* (2), *non morto a morto, proibizione, scopri il percorso*; 7° - *bastione del bene*[2], *dettame*[1], *distruzione, giusta punizione*[2] (2), *repulsione, ristorare superiore, scrutare superiore*; 8° - *cura ferite critiche di massa* (2), *giudizio finale*[2], *serratura dimensionale, tempesta di fuoco, vuoto mentale*[1]; 9° - *euforia sublime*[2], *evoca mostri IX*[1], *fine delle sofferenze*[2], *forma eterea, guarigione di massa, resurrezione pura.*

Sealtiel, il Difensore

Illus. di J. Jarvis

1 Incantesimo di dominio. Dal momento che Sealtiel non è un chierico, non riceve i poteri concessi del suo dominio.

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacra* (CD 28), *consacrare, corona di lucentezza** (CD 26), *dissolvi magie superiore, fiamma perenne, individuazione del caos, individuazione del male, inviare, ira dell'ordine* (CD 24), *luce diurna, messaggio, parola sacra* (CD 27), *punizione sacra* (CD 24), *raggio di speranza** (CD 21), *santificare, scudo degli arconti**, *spada della coscienza** (CD 24), *visione del paradiso** (CD 21), *visione del vero*; 3 volte al giorno - *infondere capacità magiche* (CD 24); 1 volta al giorno - *miracolo* (CD 29), *terremoto*. 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 39 nega.

Posizione difensiva: Per cinque volte al giorno Sealtiel può diventare un solido bastione di difesa. In posizione difensiva, ottiene una forza e una resistenza fenomenali, ma è impossibilitato a lasciare la postazione che sta difendendo. Ottiene Forza +2, Costituzione +4, un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza e un bonus per schivare +4 alla CA.

L'incremento della Costituzione aumenta i punti ferita di Sealtiel di 2 punti per livello; tuttavia questi punti vengono perduti alla fine della posizione difensiva, quando la Costituzione scende di 4 punti. Questi punti ferita supplementari non vengono perduti per primi come accade per i punti ferita temporanei. Quando Sealtiel è in posizione difensiva non può utilizzare abilità o capacità che necessitino un cambiamento di posizione come Muoversi Silenziosamente o Saltare. La posizione difensiva di Sealtiel dura 19 round. Egli può porre fine alla posizione difensiva volontariamente prima che scada il limite indicato. Assumere la posizione in sé non richiede tempo, ma Sealtiel può farlo solo nel corso della sua azione.

Fortificare (Sop): Sealtiel rafforza qualsiasi edificio o fortificazione che occupa, indipendentemente dalle sue dimensioni. Pareti, porte e oggetti all'interno della struttura o ad essa adiacenti vedono la loro durezza e i loro punti ferita raddoppiati e la CD per romperli aumenta di +20. Anche gli oggetti contenuti all'interno della fortezza acquisiscono un tiro salvezza contro gli incantesimi, anche se sono incustoditi, come se fossero oggetti magici (bonus ai tiri salvezza +12). Inoltre, qualsiasi personaggio buono che stia difendendo la fortificazione acquisisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. Tali personaggi acquisiscono anche resistenza agli incantesimi 25 contro gli incantesimi malvagi e gli incantesimi lanciati da creature malvagie. Inoltre, sono protetti da ogni forma di possessione e di influenza mentale, come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo *protezione dal male*.

Impronta indelebile (Sop): Volontà CD 39 nega.

Esempio di campione di Sealtiel: Arkareon

Arkareon è devoto a Sealtiel e può essere richiamato usando gli incantesimi *alleato planare superiore* o *legame planare superiore*.

Arkareon presta servizio nell'esercito di Sealtiel e ha una profonda affinità per la natura. È morto diciassette volte combattendo le forze del male, e ricorda ognuna delle morti in doloroso dettaglio. Commosso dall'instancabile dedizione e sen-

so del sacrificio del deva, Sealtiel ha ripetutamente riportato Arkareon in vita con un incantesimo *resurrezione pura*. Naturalmente, Arkareon ha ucciso migliaia di immondi nel corso delle sue diciassette vite. È snello e agile, la sua pelle è color bianco latte, i suoi capelli e i suoi occhi sono argentati.

Arkareon: Deva movanico; GS 9; esterno Medio (buono, extraplanare, legale); DV 6d8+12; pf 45; Iniz +8; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 28, contatto 16, colto alla sprovvista 24; Att base +6; Lotta +10; Att +12 in mischia (1d10+7 più 1d6 da fuoco, *randello pesante infuocato*+1); Att comp +12/+7 in mischia (1d10+7 più 1d6 da fuoco, *randello pesante infuocato*+1); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS capacità magiche; QS riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, equilibrio divino, resistenza al fuoco 20, deviazione celestiale, immunità all'acido, al freddo e alla pietrificazione, visione crepuscolare, aura protettiva, placante presenza della natura, resistenza agli incantesimi 19; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +10; AL LB; For 18, Des 18, Cos 14, Int 17, Sag 16, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +15, Equilibrio +12*, Intimidire +13, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Sapienza Magica +14; Arma Focalizzata (randello pesante), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

*Inclusa una penalità di armatura alla prova di -1 per lo *scudo pesante di metallo animato*+1.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, consacrare, creare cibo e acqua, fiamma perenne, individuazione del male, interdizione alla morte* (CD 18), *metamorfosi, preghiera, protezione dalle frecce* (CD 16), *rivela bugie*; 3 volte al giorno - *benedire un'arma, cura ferite gravi* (CD 17), *divinazione, espiazione, luce diurna, neutralizza veleno* (CD 17), *punizione sacra* (CD 18), *rimuovi maledizione* (CD 17), *rimuovi paura* (CD 15), *santificare, spostamento planare, transizione eterea*; 1 volta al giorno - *comunione, rianimare morti*. 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Equilibrio divino (Str): Arkareon è immune agli effetti dei tratti di energia positiva dominante o energia negativa dominante (vedi "Avventure su altri piani" nella *Guida del Dungeon Master*).

Deviazione celestiale (Sop): Una volta per round, come azione gratuita, Arkareon può deviare un attacco a distanza o un incantesimo ribattendolo via con il suo *randello pesante infuocato*+1. Quando un attacco a distanza, un raggio o un incantesimo a bersaglio singolo normalmente colpirebbero o influenzerebbero Arkareon, egli può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con una CD base di 20. Se l'attacco a distanza possiede un bonus di potenziamento, la CD aumenta di quell'ammontare. Se l'attacco proviene da un incantesimo, il livello dell'incantesimo viene sommato alla CD base. Se Arkareon supera il tiro salvezza, devia l'attacco. Gli incantesimi deviati vengono negati come se fosse stato applicato un controincantesimo. Arkareon deve essere consapevole dell'attacco in arrivo per avere la possibilità di deviarlo.

Aura protettiva (Sop): Contro gli attacchi o gli effetti provenienti da creature malvagie, questa capacità conferisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro 6 metri da Arkareon. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come *cerchio magico contro il male* e come *globo di invulnerabilità inferiore*, entrambi con un raggio di 6 metri (18° livello dell'incantatore). Questa aura può essere dissolta, ma Arkareon può crearla di nuovo come azione gratuita al turno successivo. (I benefici difensivi del cerchio non sono inclusi delle statistiche di Arkareon, più sopra).

Placante presenza della natura (Str): Lo spirito divino di Arkareon emana una sensazione piacevole per gli abitanti del mondo naturale. A meno che non siano costretti magicamente a farlo, né i vegetali né gli animali attaccheranno Arkareon.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral, *scudo pesante di metallo animato*+1, *randello pesante infuocato*+1, pittura di guerra di sangue lunare (vedi "Materiali speciali" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico").

Tratti della personalità: Caritatevole, idealistico e zelante.

ZAPHKIEL, L'OSSERVATORE

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 35d8+350 (507 pf)
Iniziativa: +10
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 60 (-1 taglia, +6 Des, +23 naturale, +12 deviazione, +10 cognitivo), contatto 37, colto alla sprovvista 54
Attacco base/Lotta: +35/+54
Attacco: Tocco +49 contatto in mischia (3d6 sacri) e 2 emanazioni +40 contatto a distanza (vedi testo)
Attacco completo: Tocco +49 contatto in mischia (3d6 sacri) e 2 emanazioni +40 contatto a distanza (vedi testo)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Emanazioni, tocco sacro, incantesimi, capacità magiche, *evoca arconti*, scacciare non morti
Qualità speciali: Forma alternativa, aura di minaccia, riduzione del danno 30/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, impronta indelebile, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, aura di energia positiva, resistenza agli incantesimi 45, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +29 (+33 contro veleni), Rifl +25, Vol +29
Caratteristiche: For 40, Des 23, Cos 30, Int 30, Sag 30, Car 34
Abilità: Addestrare Animali +50, Artigianato +48 (scultura), Artigianato +48 (tagliare pietre preziose), Ascoltare +48, Cercare +48, Concentrazione +48, Conoscenze (arcane) +48, Conoscenze (nobiltà) +48, Conoscenze (piani) +48, Conoscenze (religioni) +48, Conoscenze (storia) +48, Diplomazia +58, Guarire +48, Intimidire +50, Intrattenere (canto) +50, Osservare +48, Percepire Intenzioni +48, Sapienza Magica +52, Sopravvivenza +10 (+14 su altri piani, +4 seguendo tracce), Valutare +10 (+14 tagliare pietre preziose o scultura)
Talenti: Alone di Luce, Attacco Poderoso, Incalzare, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Parole della Creazione, Radiosità Sacra, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Stimmate
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (Chronias)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 32
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Legale buono
Avanzamento: -

Un vortice ribollente di energia dorata infonde in chiunque lo contempli un'intensa sensazione di gioia e di armonia. Improvvisamente, si stabilizza e assume la forma di una figura di splendido aspetto, anche se dai tratti androgini, alta 3 metri, dalla pelle metallica e dalle ali color bianco platino. È avvolta in una calda luce, e la sua espressione è tranquillizzante e compassionevole.

Zaphkiel governa il settimo strato di Celestia, il Cielo Illuminato di Chronias. Zaphkiel incarna il bene perfetto, e soltanto le creature più pure e giuste possono accedere alla sua presenza senza essere consumate dalla sua potenza.

Zaphkiel veglia su tutta Celestia, dispensando consigli e offrendo la sua saggezza agli altri membri dell'Ebdomadario riguardo ai loro affari con i mortali e con le altre creature celestiali. Zaphkiel protegge e si prende cura degli spiriti innocenti dei bambini nati morti e dei neonati sacrificati.

Anche se Zaphkiel è sicuramente interessato a migliorare le creature meno perfette, i suoi veri obiettivi rimangono imperscrutabili. Soltanto gli dei e gli altri membri dell'Ebdomadario hanno mai visto Zaphkiel. Tutte le altre creature che hanno incontrato o hanno visto l'arconte sono perite in preda alla follia o hanno assunto un tale stato di bontà che la loro essenza si è fusa con Celestia stessa.

Combattimento

Zaphkiel non impugna armi e non indossa armature, si affida solo al suo tocco sacro e alle sue emanazioni (vedi sotto) per respingere gli avversari malvagi.

Gli attacchi in mischia e a distanza di Zaphkiel vengono considerati di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Emanazioni (Sop): Ognuna delle stimmate sulle mani di Zaphkiel può generare un raggio magico una volta per round, anche quando l'arconte effettua un attacco fisico o si sposta a velocità completa (ma non quando lancia incantesimi). Entrambi i raggi hanno un raggio di azione di 45 metri. Zaphkiel può usare l'uno l'altro, ma non può usarli entrambi nel corso dello stesso round.

Raggio di sofferenza: Questo raggio infligge sulla vittima il dolore e l'angoscia che l'arconte ha dovuto sopportare nel corso della sua vita mortale, infliggendo 15d10 danni. Superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 39, i danni vengono dimezzati. Il raggio di sofferenza non può ridurre il bersaglio a meno di 1 punto ferita.

Raggio di consolazione: Questo raggio infonde nel bersaglio tutto il potere e il sollievo della rettitudine percepito dall'arconte nel momento della sua apoteosi. Questa infusione di potere sacro pone immediatamente fine a tutte le seguenti condizioni avverse che affliggono il bersaglio: danni temporanei alle caratteristiche (ma non i risucchi permanenti alle caratteristiche) cecità (compresi gli effetti di abbagliamento), confusione o demenza, frastornamento, sordità, affaticamento e esaurimento, regressione mentale, nausea e veleno. Inoltre cura 15d10 danni. Il raggio di consolazione non rimuove eventuali livelli negativi, non ripristina i livelli risucchiati permanentemente e non ripristina i risucchi permanenti di caratteristica.

Zaphkiel, l'Osservatore

Tocco sacro (Sop): Il tocco delle mani di Zaphkiel infligge 3d6 danni alle creature malvagie. I non morti e gli esterni malvagi subiscono invece 6d6 danni. Quelle creature malvagie che colpiscono Zaphkiel con le loro armi naturali o con i loro attacchi senz'armi subiscono danni sacri come se fossero colpiti dal suo tocco.

Incantesimi: Zaphkiel può lanciare incantesimi divini come un chierico di 20° livello dotati dei domini del Bene, della Guarigione e della Legge.

Incantesimi preparati: (6/9/9/8/8/8/7/6/6/6; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, riparare, virtù*; 1° - *benedizione, comando, favore divino, protezione dal caos*[1], *rimuovi paura* (2), *santuario* (2), *scudo della fede*; 2° - *arma spirituale, blocca persone, cura ferite moderate*[1], *frantumare, rimuovi dipendenza*[2], *silenzio, suono dirompente, zona di verità* (2); 3° - *afflizione*[2], *cecità/sordità, cerchio magico contro il caos, cura ferite gravi*[1], *epurare invisibilità, luce incandescente* (2), *rimuovi maledizione*; 4° - *ancora dimensionale, cura ferite critiche*[1], *interdizione alla morte, luminosità celestiale*[2], *neutralizza veleno, potere divino, rivela bugie, sangue del martire*[2]; 5° - *colpo infuocato, comando superiore, dissolvi il caos, dissolvi il male*[1], *espiazione, sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; 6° - *barriera di lame*[1], *esilio, guarire* (2), *non morto a morto* (2), *proibizione*; 7° - *bastione del bene*[2], *dettame*[1], *distruzione, giusta punizione*[2], *ristorare superiore, scrutare superiore*; 8° - *cura ferite critiche di massa*[1], *giudizio finale*[2] (2), *immunità agli incantesimi superiore, serratura dimensionale, tempesta di fuoco*; 9° - *euforia sublime*[2], *fine delle sofferenze*[2], *guarigione di massa*[1], *miracolo, resurrezione pura* (2).

1 Incantesimo di dominio. Dal momento che Zaphkiel non è un chierico, non riceve i poteri concessi del suo dominio.

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *afflizione** (CD 25), *aura sacra* (CD 30), *consacrare, corona di lucentezza** (CD 28), *dissolvi magie superiore, fiamma perenne, individuazione del caos, individuazione del male, inviare, ira dell'ordine* (CD 26), *luce diurna, messaggio, parola sacra* (CD 29), *punizione sacra* (CD 26), *raggio di speranza** (CD 23), *rivela locazioni, santificare, scudo degli arconti*, spada della coscienza** (CD 26), *spezzare incantamento, visione del paradiso** (CD 23), *visione del vero*; 3 volte al giorno - *momento di prescienza*; 1 volta al giorno - *guarigione di massa* (CD 31), *miracolo* (CD 31). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Scacciare non morti (Sop): Zaphkiel scaccia non morti come un chierico di 35° livello. La sua abilità di Conoscenze (religioni) gli conferisce un bonus di +4 alle prove di scacciare.

Forma alternativa (Sop): Come azione standard, Zaphkiel può assumere una delle due forme seguenti: un vortice incorporeo di energia dorata o un arconte dell'altezza di 3 metri. In forma di vortice, vola a una velocità di 27 metri (manovrabilità buona) e può passare attraverso gli oggetti solidi. Può attaccare ed essere ferito solo in forma di arconte.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 39 nega.

Impronta indelebile (Sop): Volontà CD 39 nega.

Aura di energia positiva (Sop): Una creatura non morta con 25 DV o meno che si trovi entro 3 metri da Zaphkiel viene automaticamente influenzata come se fosse stata da lui scacciata, mentre le creature con 15 o meno DV vengono distrutte. I non morti che godono di copertura totale rispetto a Zaphkiel non vengono influenzate.

Campioni di Zaphkiel

Non si conoscono campioni di Zaphkiel che combattano in suo nome, sebbene alcuni a volte fanno notare che, in un certo senso, sono gli altri sei membri dell'Ebdomadario i suoi campioni.

TALISID E I CINQUE COMPAGNI

I guardinal non possiedono documenti riguardo alle loro origini. Sono sempre stati i protettori dell'Elysium, fin da quando la storia del piano ricordi. E fin da quando l'Elyisium ricordi i guardinal, sono sempre esistiti il Leone Celestiale e i suoi cinque compagni, i modelli esemplari della loro specie. A differenza dei ranghi relativamente immutati degli arconti, tuttavia, i membri dei Compagni vanno e vengono, assumendo una carica quando sono adatti e abbandonandola quando non sono più in grado di rivestire quel ruolo. Talisid, l'attuale Leone Celestiale, ha rivestito questa posizione per un periodo molto più lungo del normale, e sono in pochi a ricordarsi il nome del suo predecessore, mentre i Cinque Compagni sono tutti ascesi alle loro posizioni in tempi relativamente recenti, come rappresentanti delle rispettive specie.

Talisid e i Cinque Compagni sono più simili a un gruppo di avventurieri (seppure della massima levatura eroica) che non al consiglio reggente dell'Ebdomadario Celestiale, o alla corte di stampo vagamente feudale degli eladrin. Il Leone Celestiale e i suoi amici vagano per i campi dell'Elysium, risolvendo i vari problemi che si presentano e schiacciando il male ogni volta che osa mostrare il suo infido volto nel loro dominio. Ognuno di loro ascolta le suppliche e risolve le dispute dei guardinal loro simili, guida in battaglia le proprie compagnie e risolve i problemi di propria iniziativa, quando necessario.

Tutte le azioni di Talisid e dei Compagni sono guidate dai principi del bene, in modo particolare dagli ideali dell'amicizia che il loro lavoro assieme simboleggia. Quello dei Cinque Compagni non è soltanto un titolo: i capi dei guardinal sono amici per la pelle, vincolati da una salda devozione più forte di qualsiasi vincolo familiare. Non sono esenti da disaccordi, dal momento che gli interessi dei vari tipi di guardinal possono entrare in conflitto, le loro discussioni e i loro scontri sono quelli che avvengono tra gli amici più cari, riservando sempre la più alta stima sia a se stessi che agli altri.

QUALITÀ SPECIALI

Il Leone Celestiale e i suoi Cinque Compagni condividono le seguenti qualità speciali:

Imposizione delle mani (Sop): Questa capacità funziona come il privilegio di classe dei paladini, con la differenza che ogni giorno un guardinal può guarire un ammontare di danni pari al massimo dei suoi normali punti ferita.

Parlare con gli animali (Sop): Questa capacità funziona come parlare con gli animali (8° livello dell'incantatore) ma è un'azione gratuita e non necessita di componente sonora.

Linguaggi (Sop): Il Leone Celestiale o uno dei Cinque Compagni possono parlare con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio, come se stesse usando un incantesimo *linguaggi* (20° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

TALISID, IL LEONE CELESTIALE

Esterno Grande (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 40d8+360 (540 pf)
Iniziativa: +18
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 54 (-1 taglia, +14 Des, +18 naturale, +7 deviazione, +6 cognitivo), contatto 36, colto alla sprovvista 40
Attacco base/Lotta: +40/+60
Attacco: Artiglio +55 in mischia (1d8+16/19-20)
Attacco completo: 2 artigli +55 in mischia (1d8+16/19-20) e morso +50 in mischia (2d6+8)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d8+16, ruggito, incantesimi, capacità magiche
Qualità speciali: Bastione del bene, riduzione del danno 30/male e argento, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al richiamo della natura, resistenza al freddo 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 45, parlare con gli animali, mille volti, linguaggi, passo senza tracce, forma selvatica, andatura nel bosco
Tiri salvezza: Temp +31 (+35 contro veleni), Rifl +36, Vol +28
Caratteristiche: For 43, Des 39, Cos 29, Int 21, Sag 22, Car 25
Abilità: Ascoltare +51, Cercare +48, Concentrazione +52, Conoscenze (natura) +52, Conoscenze (piani) +48, Diplomazia +54, Equilibrio +61, Intimidire +50, Muoversi Silenziosamente +61, Nascondersi +61, Osservare +51, Percepire Intenzioni +49, Sopravvivenza+49 (+53 su altri piani o in ambienti naturali di superficie, +53 seguendo tracce)
Talenti: Amico degli Animali, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (artiglio), Duro a Morire, Forma Selvatica Eroica, Incantesimi Naturali, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Resistenza Fisica, Schivare, Seguire Tracce
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 30
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Neutrale buono
Avanzamento: -

Questa possente figura ha l'aspetto di un uomo alto 2,7 metri con la testa di leone e una corporatura muscolosa. La sua pelliccia è dorata, come anche la sua criniera fluente e i suoi occhi scuri e penetranti. Indossa vesti ricercate e di tanto in tanto si liscia i peli del mento con un artiglio.

Pur andando fiero dei suoi successi e di quelli dei suoi amati Compagni, Talisid non consente all'orgoglio o ad altre emozioni di interferire con la sua missione di proteggere e di aiutare gli abitanti dell'Elysium. Il suo amore per i Campi Benedetti è diventato ancora più forte con il passare dei millenni in cui ha prestato servizio come Leone Celestiale e la vista delle sue meraviglie naturale gli procura sempre grande piacere.

Talisid, il più potente e saggio tra i leonal, viaggia spesso per i quattro strati dell'Elysium, ma passa la maggior parte del suo tempo su Amoria, lo strato superiore. Solitamente assume forma animale quando viaggia da solo nelle terre selvagge, facendosi beffe dei cacciatori di frodo grazie alle sue capacità di passo senza tracce e andatura nel bosco. Non possiede una dimora fissa, e spesso si accampa presso gli amici che ha in ogni angolo delle Terre Bestiali. Talisid è un re tra i guardinal, ma preferisce considerarsi un umile servitore del suo popolo e non chiede alcun trattamento o considerazione speciale.

Combattimento

Talisid ha ben poco bisogno di armi o armature: preferisce gettarsi in battaglia assaltando gli avversari e facendoli a pezzi con i suoi artigli affilati. Le armi naturali e le eventuali armi impugnate da Talisid vengono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Se Talisid colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con il suo attacco con il morso, infligge i normali danni letali e tenta di cominciare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità. Se stabilisce una presa, può tentare di artigliare la vittima nello stesso round. In seguito, Talisid ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la sua bocca per trattenere l'avversario (penalità di -20 alle prova di lotta, ma Talisid non viene considerato in lotta). In ogni caso, ad ogni prova di lotta superata nei round successivi, Talisid infligge automaticamente danni da morso.

Talisid, il Leone Celestiale

Assaltare (Str): Se Talisid effettua una carica, può condurre un attacco completo (incluso un tentativo di artigliare, come descritto sotto), anche se si è spostato.

Artigliare (Str): Se Talisid stabilisce la presa su un avversario (vedi "Afferrare migliorato", sopra), può effettuare due attacchi per artigliare (+55 in mischia) con le sue zampe posteriori infliggendo 1d8+16 danni ciascuno. Se Talisid assalta un avversario, può anche artigliarlo.

Ruggito (Sop): Talisid può ruggire per cinque volte al giorno. Ogni ruggito emana un'ondata entro un cono di 18 metri che duplica gli effetti di un incantesimo *parola sacra* e infligge 4d6 danni sonori (Tempra CD 37 nega). La CD è basata sul Carisma.

Incantesimi: Talisid lancia incantesimi come un druido di 20° livello.

Incantesimi preparati: (6/7/7/6/6/6/5/4/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, purificare cibo e bevande, resistenza*; 1° - *artigli argentati*, calmare animali, individuazione di calappi e trabocchetti, intralciare, luminescenza, occhi dell'avoral*, passo veloce*; 2° - *animale messaggero* (2), *forza del toro, grazia del gatto, resistenza dell'orso, saggezza del gufo, scolpire legno*; 3° - *afflizione*, crescita vegetale, estinguere fuoco, muro di vento, parlare con i vegetali, protezione dall'energia*; 4° - *camminare nell'aria, colpo infuocato, controllare acqua, libertà di movimento, respingere parassiti, stretta corrosiva*; 5° - *controllare venti, crescita animale, espiazione, interdizione alla morte, muro di spine, risveglio*; 6° - *dissolvi magie superiore, grazia del gatto di massa, resistenza dell'orso di massa, scopri il percorso, tocco adamantino** ; 7° - *bagliore solare, controllare tempo atmosferico, pioggia di rose*, visione del vero*; 8° - *esplosione solare, forme animali, respingere metallo o pietra, turbine*; 9° - *cura ferite critiche di massa, evoca alleato naturale IX, previsione, sciame elementale*.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *blocca mostri* (CD 21), *individuazione del male, individuazione dei pensieri* (CD 19), *muro di forza, palla di fuoco* (CD 20); 3 volte al giorno - *cura ferite critiche* (CD 21), *neutralizza veleno* (CD 20), *rimuovi malattia* (CD 20); 1 volta al giorno - *guarigione* (CD 23). 20° livello dell'incantatore. I tiri salvezza sono basati sul Carisma.

Bastione del bene (Sop): Come azione gratuita, Talisid può avvolgersi in una nube luminosa del raggio di 6 metri. L'effetto è lo stesso di un incantesimo *bastione del bene* (vedi Capitolo 6: "Magia").

Resistenza al richiamo della natura (Sop): Talisid ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Mille volti (Sop): Quando si trova in forma naturale, Talisid può alterare il suo aspetto a volontà, come se stesse usando l'incantesimo *alterare se stesso* (20° livello dell'incantatore).

Passo senza tracce (Str): Talisid non lascia alcuna traccia negli ambienti naturali e non è possibile seguirne le tracce. Può scegliere di lasciare delle tracce visibili, se lo desidera.

Forma selvatica (Sop): A volontà, Talisid può trasformarsi in qualsiasi animale, vegetale o bestia magica di allineamento buono e di taglia compresa tra Minuscola e Enorme, o in un elementale di taglia compresa tra Piccola e Enorme. A parte il fatto di non avere un numero limitato di usi, questa capacità funziona esattamente come la capacità di forma selvatica di un druido.

Andatura nel bosco (Str): Talisid può spostarsi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco naturale alla sua velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti.

Esempio di campione di Talisid: Goldcrown

Goldcrown è devoto a Talisid e può essere richiamato usando l'incantesimo *alleato planare superiore* o *legame planare superiore.*

Goldcrown ha l'aspetto di un treant dalla chioma dorata perennemente increspata delle tinte autunnali. Invece delle ali, possiede un terzo braccio con il quale può effettuare attacchi con schianto. Il compagno animale eroico di Goldcrown, un serpente strangolatore dalle scaglie dorate chiamato Corrus, solitamente sta avviluppato a uno dei rami più bassi del treant, usando la sua abilità di Nascondersi per non farsi notare. Il treant ha insegnato al suo compagno serpente quattro comandi: attacca, vieni, difendi e recupera.

Le armi naturali di Goldcrown vengono considerate armi magiche ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Goldcrown: Treant mezzo-celestiale druido 6/leone di Talisid 5; GS 19; esterno Enorme (buono, extraplanare); DV 18d8+144; pf 235; Iniz +0; Vel 9 m; CA 22, contatto 8, colto alla sprovvista 22; Att base +9; Lotta +28; Att -18 in mischia (2d6+11, schianto); Att comp +18 in mischia (2d6+11, 3 schianti); Spazio/Portata 4,5 m/4,5 m; AS *animare alberi*, danni raddoppiati contro gli oggetti, assalto del leone, punire il male, capacità magiche, travolgere 2d6+16; QS compagno animale, scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia e tagliente, *luce diurna*, immunità alle malattie, coraggio del leone, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, resistenza al richiamo della natura, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 28, passo senza tracce, vulnerabilità al fuoco, empatia selvatica, forma selvatica 5 volte al giorno, andatura nel bosco; TS Temp +18 (+22 contro veleni), Rifl +6, Vol +15 (+29 contro gli incantesimi e gli effetti di influenza mentale); AL NB; For 33, Des 10, Cos 26, Int 14, Sag 22, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Conoscenze (natura) +14, Conoscenze (piani) +12, Diplomazia +15, Intimidire +13, Nascondersi +2 (+18 nelle aree boschive), Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Scalare +21, Sopravvivenza +18 (+20 negli ambienti naturali di superficie o su altri piani); Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (travolgere), Compagno Eroico[B], Incantare in Combattimento, Incantesimi Naturali, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro.

***Animare alberi* (Mag):** Goldcrown può animare gli alberi nel raggio di 54 metri a volontà, controllando un massimo di due alberi alla volta. È necessario 1 round completo affinché l'albero possa sradicarsi. Dopodiché, si muove a una velocità di 3 metri e combatte come un normale treant in tutti gli aspetti. Gli alberi animati perdono la loro capacità di muoversi se Goldcrown è incapacitato o se si sposta oltre il raggio di azione. Questa capacità, sotto ogni altro aspetto, funziona come *querciaviva* (12° livello dell'incantatore). Gli alberi animati hanno la stessa vulnerabilità al fuoco di Goldcrown.

Danni raddoppiati contro gli oggetti (Str): Se Goldcrown effettua un attacco completo contro un oggetto o una struttura, infligge danni raddoppiati.

Assalto del leone (Str): Goldcrown può effettuare un attacco completo alla fine di una carica.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, Goldcrown può effettuare un normale attacco in mischia che infligge 18 danni extra contro un avversario malvagio.

Incantesimi preparati: (6[1]/6[1] /5[1] /4[1] /4[1] /3[1]; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori* (2), *guida, individuazione del magico, luce, purificare cibo e bevande*; 1° - *artigli argentati*[2], *cura ferite leggere, individuazione di calappi e trabocchetti, intralciare, luminescenza, passo veloce, saltare*; 2° - *deformare legno, forza del toro, gelare il metallo, nube di nebbia, saggezza del gufo*; 3° - *calappio, cura ferite moderate, estinguere fuoco, zanna magica superiore*; 4° - *comandare vegetali, cura ferite gravi, libertà di movimento, tempesta di ghiaccio*; 5° - *cura ferite critiche, invocare tempesta di fulmini, muro di spine.*

1 Compresi gli incantesimi bonus della classe di prestigio del leone di Talisid (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *aiuto, benedizione, charme sui mostri di massa,* (CD 19), *cura ferite gravi* (CD 16), *dissolvi il male* (CD 18), *evoca mostri IX* (solo celestiali), *individuazione del male, neutralizza veleno* (CD 16), *parola sacra* (CD 20), *punizione sacra* (CD 17), *rimuovi malattia* (CD 16), *santificare*; 3 volte al giorno - *aura sacra* (CD 21), *protezione dal male* (CD 14). 18° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Travolgere (Str): Riflessi CD 32 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

***Luce diurna* (Mag):** Goldcrown può usare un effetto di *luce diurna* (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo) a volontà.

Coraggio del leone (Str): Goldcrown è immune agli effetti della paura e acquisisce un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e gli effetti di influenza mentale.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Goldcrown ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Olfatto acuto (Sop): Goldcrown può individuare i nemici in arrivo, localizzare gli avversari nascosti e seguire le tracce attraverso il suo odorato.

Passo senza tracce (Str): Goldcrown non lascia alcuna traccia negli ambienti naturali e non è possibile seguirne le tracce. Può scegliere di lasciare delle tracce visibili, se lo desidera.

Forma selvatica (Sop): Goldcrown può trasformarsi in qualsiasi animale di taglia Piccola o Media e riassumere la sua forma originaria per cinque volte al giorno. Questo effetto dura per 6 ore, o finché Goldcrown non si ritrasforma. Cambiare forma è un'azione standard e non provoca un attacco di opportunità. Vedi il privilegio di classe di forma selvatica di un druido per ulteriori dettagli.

Andatura nel bosco (Str): Goldcrown può spostarsi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco naturale alla sua velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, le spine, i roveti e le aree la cui crescita è stata magicamente alterata per ostacolare il movimento hanno comunque effetto su di lui.

Proprietà: Globo delle tempeste, gemma della visione, 2 biglie di forza, perla del potere (1°).

Tratti della personalità: Euforico, cortese e superbo.

Corrus, Compagno animale di Goldcrown: Serpente costrittore celestiale compagno eroico; GS -; bestia magica Media; DV 3d8+6; pf 19; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 15, contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d3+4, morso), Att comp +5 in mischia (1d3+4, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS stritolare 1d3+4, afferrare migliorato, punire il male; QS scurovisione 18 m, legame, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, condividere incantesimi, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 8; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +2; For 17, Des 17, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +10, Nuotare +11, Osservare +7, Scalare +14; Allerta, Robustezza.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, Corrus infligge 1d3+4 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, Cor-

rus deve mettere a segno un attacco con il morso. In tal caso, può tentare di cominciare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare l'avversario.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, Corrus può effettuare un normale attacco in mischia e infliggere 3 danni extra contro un avversario malvagio.

Olfatto acuto (Str): Corrus può individuare i nemici in arrivo, localizzare gli avversari nascosti e seguire le tracce attraverso il suo odorato.

SATHIA, LA DUCHESSA DEL CIELO

Esterno Grande (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 34d8+306 (459 pf)
Iniziativa: +14
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 47 (-1 taglia, +10 Des, +8 naturale, +10 deviazione, +10 cognitivo), contatto 29, colto alla sprovvista 37
Attacco base/Lotta: +34/+47
Attacco: Artiglio +42 in mischia (2d8+19)
Attacco completo: 2 artigli +42 in mischia (2d8+9) o 2 ali +42 in mischia (4d6+9)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Aura di paura, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 20/male e argento, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 39, parlare con gli animali, linguaggi, visione del vero
Tiri salvezza: Temp +28 (+32 contro veleni), Rifl +31, Vol +31
Caratteristiche: For 28, Des 31, Cos 28, Int 29, Sag 30, Car 30
Abilità: Addestrare Animali +47, Artigianato (pittura) +46, Artigianato (scultura) +46, Ascoltare +49, Cavalcare +51, Cercare +46, Concentrazione +46, Conoscenze (natura) +50, Conoscenze (piani) +46, Diplomazia +51, Intimidire +47, Muoversi Silenziosamente +47, Nascondersi +43, Osservare +57, Percepire Intenzioni +47, Sapienza Magia +46, Sopravvivenza +47 (+51 su altri piani o in ambienti naturali di superficie, +51 seguendo tracce), Valutare +9 (+13 pittura e scultura)
Talenti: Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Resistenza agli Incantesimi Eroica, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 26
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Neutrale buono
Avanzamento: -

Sathia, la Duchessa del Cielo

Questa donna alta e snella possiede due possenti ali al posto delle braccia. Chiazze verdastre punteggiano qua e là le sue ali bianche piumate. Il suo volto è più simile a quello di un umano che a quello di un volatile, ma i suoi capelli assomigliano a una corona di piume e gli occhi brillano di un colore dorato. Le zampe terminano con degli speroni che risplendono di un bagliore smeraldino e sembrano affilati come diamanti. Uno stormo di piccoli uccelli fluttua sempre attorno a lei, attirato dalla sua possente presenza.

Sathia, la voce degli avoral, è anche il patrono e la musa dei pittori e degli scultori più dotati. Possiede un occhio acuto per i dettagli e ha realizzato numerosi capolavori come pitture e sculture in legno. Soprattutto, ama passare il tempo assieme ai suoi Compagni e solcare i cieli dell'Elysium.

Combattimento

Sathia attacca con i suoi speroni e con i bordi affilati delle sue possenti ali. Non indossa armature e non porta armi, e preferisce non sobbarcarsi pesi in volo.

Le armi naturali di Sathia e qualsiasi arma da lei impugnata vengono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Aura di paura (Sop): Per una volta al giorno, Sathia può emanare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Sotto ogni altro aspetto è identico all'incantesimo *paura* (8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 37). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, blocca persone* (CD 22), *cerchio magico contro il male* (solo su se stessa), *comando* (CD 21), *dardo incantato, dissolvi magie, folata di vento* (CD 22), *individuazione del magico, luce, porta dimensionale* (CD 24), *sfocatura* (solo su se stessa), *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *fulmine* (CD 23). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Visione del vero (Sop): Funziona come l'incantesimo *visione del vero* (20° livello dell'incantatore), con la differenza che ha un raggio di azione personale e Sathia deve concentrarsi per 1 round completo prima che abbia effetto. Da allora in poi, rimane in effetto fintanto che Sathia si concentra.

Abilità: La vista acuta di Sathia le conferisce un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare (già calcolato nelle statistiche sopra riportate).

Esempio di campione di Sathia: Zyd

Zyddumar Dragoncrest ("Zyd" per gli amici) è devoto a Sathia e può essere richiamato usando l'incantesimo *alleato planare* o *legame planare*.

Al posto delle ali, Zyd è nato dotato di un sorprendente dono di precognizione che gli consente di avere delle visioni ri-

guardo al male che sta per compiersi, molte delle quali finiscono spesso per turbarlo. Le visioni apparvero per la prima volta quando Zyd era un bambino, e Sathia gli insegnò a riprodurre queste visioni sulla tela. Zyd viene periodicamente evocato sul Piano Materiale per dipingere delle scene ricche di portenti per i re e per altre figure influenti. Anche se non è in grado di prevedere tutto ciò che il male sta per compiere, Zyd solitamente riesce comunque a intravedere gli eventi più gravi e le minacce peggiori.

Zyd non va mai da nessuna parte senza il suo cavalletto, le sue tele, i suoi pennelli e i suoi colori.

Zyddumar Dragoncrest (Zyd): Umano mezzo-celestiale chierico 5 (Pelor)/guerriero 4/creatore di meraviglie 3; GS 15; esterno Medio (buono, extraplanare); DV 5d8+10 più 410+8; pf 66; Iniz +4; Vel 6 m (base 9 m); CA 21, contatto 10, colto alla sprovvista 21; Att base +8; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+5, *mazza pesante dell'esplosione celestiale+1*) o +9 a distanza (1d8+5/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +4] con *frecce+1*); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+5, *mazza pesante dell'esplosione celestiale+1*) o +9/+4 a distanza (1d8+5/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +4] con *frecce+1*); AS punire il male 1 volta al giorno, incantesimi, capacità magiche, scacciare non morti (come chierico 6); QS riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, *luce diurna*, immunità alle malattie, tratti degli esterni, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 22; TS Temp +11 (+19 contro veleni), Rifl +5, Vol +13 (+17 contro le compulsioni); AL NB; For 18, Des 10, Cos 14, Int 16, Sag 21, Car 16.

Abilità e talenti: Artigianato (pittura) +19, Cavalcare +6, Concentrazione +12, Conoscenze (piani) +8, Conoscenze (religioni) +11, Diplomazia +13, Guarire +13, Percepire Intenzioni +8, Saltare +4, Sapienza Magica +11, Scalare +9, Valutare +3 (+4 pittura); Colpo Debilitante, Iniziativa Migliorata, Prescelto dai Compagni, Riflessi Fulminei, Scacciare Migliorato, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Voto di Astinenza, Voto di Obbedienza, Voto Sacro.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, Zyd può effettuare un normale attacco in mischia che infligge 12 danni extra contro un avversario malvagio.

Incantesimi preparati: (5/8[1] /6[1] /6[1]); tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, resistenza, riparare*; 1° - *comando, contrastare elementi*[2], *favore divino, luce della lanterna*[3], *raggio di speranza*[3], *rimuovi paura, scudo della fede, visione del paradiso*[3]; 2° - *allineare arma, arma spirituale, forza del toro*[2], *lenire dolore*[3], *resistenza dell'orso, silenzio*; 3° - *camminare sull'acqua, luce incandescente*[2], *mira ispirata*[3], *preghiera, protezione dall'enerrgia, rinfrescare*[3].

Illus. di G. Kubic

Zyd, campione di Sathia

1 Compresi gli incantesimi bonus della classe di prestigio del creatore di meraviglie (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

2 Incantesimi di dominio. *Domini:* Forza (impresa di forza 1 volta al giorno; bonus di potenziamento +5 alla Forza per 1 round), Sole (scacciare superiore 1 volta al giorno; le creature non morte che verrebbero scacciate vengono invece distrutte).

3 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *aiuto, benedizione, colpo consacrato* (CD 17), *cura ferite gravi* (CD 16), *dissolvi il male* (CD 18), *individuazione del male, neutralizza veleno* (CD 16), *parola sacra* (CD 20), *rimuovi malattia* (CD 16); 3 volte al giorno - *protezione dal male* (CD 14). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

***Luce diurna* (Mag):** Zyd può usare un effetto di *luce diurna* (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo) a volontà.

Proprietà: Armatura celestiale (descritta nella *Guida del Dungeon Master*), *scudo di metallo leggero+1, mazza pesante dell'esplosione celestiale+1*, arco lungo composito perfetto (bonus di For +4), faretra di 25 *frecce+1*, cavalletto di legno portatile, varie tele, colori e pennelli.

Tratti della personalità: Congeniale, eloquente e teatrale.

MANATH, IL DUCA CORNUTO

Esterno Medio (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 26d8+208 (325 pf)
Iniziativa: +13
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 43 (+9 Des, +6 naturale, +9 deviazione, +9 cognitivo), contatto 37, colto alla sprovvista 34
Attacco base/Lotta: +26/+37
Attacco: Schianto +37 in mischia (1d6+11)
Attacco completo: 2 schianti +37 in mischia (1d6+11) e corno +35 in mischia (1d6+5)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Carica poderosa, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male e argento, scurovisione 18 m, poteri del corno, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 30, parlare con gli animali, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +23 (+27 contro veleni), Rifl +24, Vol +24
Caratteristiche: For 33, Des 29, Cos 26, Int 22, Sag 29, Car 28
Abilità: Ascoltare +40, Concentrazione +37, Conoscenze (natura) +39, Diplomazia +42, Equilibrio +38, Guarire +38, Intimidire +38, Muoversi Silenziosamente +38, Nascondersi +38, Osservare +40, Percepire Intenzioni +38, Saltare +56, Sapienza Magica +35, Sopravvivenza +38 (+42 su altri piani o in ambienti naturali di superficie)
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Neutrale buono
Avanzamento: -

Manath è una figura alta 1,8 metri e la sua testa è sormontata da una magnifica coppia di corna ricurve da ariete. La sua pelliccia varia di colore dal rosso all'oro al giallo autunnale sul suo petto scoperto, e i suoi grossi piedi terminano con degli zoccoli spaccati e sono di colore grigio cenere. Sul suo volto è dipinto un sorriso ironico, ma comunque accattivante.

Manath è il membro più recente dei Cinque Compagni, che ha sostituito soltanto di recente il burbero Duca Rhanok. Il nuovo duca dei cervidal crede di avere molto da imparare da Talisid e dagli altri compagni, ma se nutre dei dubbi sulle sue capacità di riuscire a rivestire il ruolo di Rhanok, non lo dà a vedere. Manath ha portato la sua arguzia e il suo senso dell'umorismo tra i Compagni, affascinando gli altri con i suoi modi colloquiali e la sua lingua affilata.

Combattimento

Anche se non ha alcun timore del combattimento, Manath preferisce risolvere le dispute pacificamente, usando qualche battuta di spirito invece delle armi per disarmare gli avversari. Quando il fascino e la diplomazia falliscono, ricorre alle sue corna e agli zoccoli.

Le armi naturali di Manath e qualsiasi arma da lui impugnata viene considerata di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Carica poderosa (Str): Manath può abbassare la sua testa e caricare un avversario, colpendolo con le sue possenti corna. Oltre ai normali benefici e rischi di una carica, questa tattica gli consente di effettuare un singolo attacco con le corna che infligge 2d6+16 danni.

Manath, il Duca Cornuto

Capacità magiche: A volontà - *benedizione, comando* (CD 20), *individuazione del veleno, luce*; 1 volta al giorno - *blocca persone* (CD 21), *dardo incantato, suggestione* (CD 22). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Poteri del corno (Sop): Manath può trasmettere un qualsiasi effetto con il tocco delle sue corna. Può negare qualsiasi malattia o veleno (come se usasse *neutralizza veleno* e *rimuovi malattia*) nella creatura toccata, dissolvere un'illusione (come se usasse un incantesimo *dissolvi magie* su un bersaglio, con la differenza che ha effetto solo sugli incantesimi della scuola di illusione e ha successo automaticamente), o congedare (come se usasse l'incantesimo *congedo*) su una creatura evocata, convocata o extraplanare. Ognuno dei poteri del corno può essere usato a volontà come azione standard. Fatta eccezione per quanto sopra riportato, tutte queste capacità funzionano ai livelli indicati. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo.

Esempio di campione di Manath: Teerlyn

Teerlyn è devota a Manath e può essere richiamata usando l'incantesimo *alleato planare inferiore* o *legame planare inferiore*.

Teerlyn possiede un corpo esile ma comunque muscoloso, ricoperto da una corta pelliccia rossastra dai riflessi dorati. Le sue corna lunghe e ricurve sono decorate con anelli neri e dorati alternati. La sua tattica preferita consiste nell'estrarre un animale dalla sua *borsa dei trucchi* prima di tuffarsi in mischia.

Teerlyn: Cervidal femmina monaca 2; GS 5; esterno Medio (buono, extraplanare); DV 6d8+12; pf 44; Iniz +3; Vel 15 m; CA 17, contatto 13, colta alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +9; Att +9 in mischia (1d6+4, schianto); Att comp +9 in mischia (1d6+4, 2 schianti) e +7 in mischia (1d3+2, corno) o +7 in mischia (1d6+4, 3 schianti) e +5 in mischia (1d3+2, corno) o +8 a distanza (1d2+4, *shuriken+1*); AS carica poderosa, raffica di colpi, capacità magiche; QS scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/male o argento, eludere, poteri del corno, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10; TS Temp +9, Rifl +10, Vol +10; AL LB; For 18, Des 17, Cos 15, Int 12, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Concentrazione +11, Equilibrio +12, Guarire +12, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +12, Saltare +13, Sapienza Magica +10, Scalare +13; Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Deviare Frecce[B], Multiattacco, Prescelto dai Compagni, Pugno Stordente[B].

Carica poderosa (Str): Teerlyn può abbassare la sua testa e caricare un avversario, sferrando un colpo micidiale con le sue corna. Oltre ai normali benefici e rischi di una carica, questa tattica le consente di effettuare un singolo attacco con le corna che infligge 1d8+6 danni.

Capacità magiche: A volontà - *benedizione, comando* (CD 14), *individuazione del veleno, luce*; 1 volta al giorno - *blocca persone* (CD 15), *dardo incantato, suggestione* (CD 16). 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Poteri del corno (Sop): Teerlyn può trasmettere un qualsiasi effetto con il tocco delle sue corna. Può negare qualsiasi malattia o veleno (come se usasse neutralizza veleno e rimuovi malattia) nella creatura toccata, dissolvere un'illusione (come se usasse un incantesimo dissolvi magie su un bersaglio, con la differenza che ha effetto solo sugli incantesimi della scuola di illusione e ha successo automaticamente), o congedare (come se usasse l'incantesimo congedo) su una creatura evocata, convocata o extraplanare. Ognuno dei poteri del corno può essere usato a volontà come azione standard. Fatta eccezione per quanto sopra riportato, tutte queste capacità funzionano ai livelli indicati. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Imposizione delle mani (Sop): Questa capacità funziona come il privilegio di classe dei paladini, con la differenza che ogni giorno Teerlyn può guarire 44 punti ferita.

Proprietà: Borsa dei trucchi (ruggine), 5 *shuriken+1*, pozione di *cura ferite moderate*.

Tratti della personalità: Contemplativa, ligia e malinconica.

Illus. di A. Swekel

VHARA, LA DUCHESSA DEI CAMPI

Esterno Enorme (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 32d8+352 (496 pf)
Iniziativa: +10
Velocità: 21 m (14 quadretti)
Classe Armatura: 43 (-2 taglia, +6 Des, +11 naturale, +9 deviazione, +9 cognitivo), contatto 32, colta alla sprovvista 37
Attacco base/Lotta: +32/+54
Attacco: Zoccolo +45 in mischia (2d6+14)
Attacco completo: 2 zoccoli +45 in mischia (2d6+14)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, nitrito
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/male e argento, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 36, parlare con gli animali, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +29 (+33 contro veleni), Rifl +24, Vol +27
Caratteristiche: For 39, Des 23, Cos 32, Int 26, Sag 28, Car 28
Abilità: Addestrare Animali +44, Ascoltare +44, Cercare +43, Concentrazione +46, Conoscenze (natura) +47, Conoscenze (piani) +43, Diplomazia +48, Guarire +44, Intimidire +44, Nascondersi +33, Nuotare +49, Osservare +44, Percepire Intenzioni +44, Saltare +65, Sapienza Magica +43, Sopravvivenza +44 (+48 su altri piani o in ambienti naturali di superficie, +48 seguendo tracce)
Talenti: Arma Focalizzata (zoccolo), Attacco Poderoso, Attacco Turbinante, Correre, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Schivare, Spezzare Migliorato
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 24
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Neutrale buono
Avanzamento: -

Vhara, la Duchessa dei Campi

Questa donna statuaria, alta 4,5 metri, ha la testa di un cavallo, spalle di proporzioni epiche e lunghe braccia che terminano con grosse dita dure come il ferro, che diventano simili a zoccoli quando strette a pugni. Le sue gambe sono ancora più simili a quelle di un cavallo, con lunghe cosce che terminano con un vero zoccolo. Il suo volto è lungo e stretto. Una lunga criniera, curata e ben tenuta, parte dalla sua nuca e scende fino alla sua schiena. È dolce e determinata allo stesso tempo.

Dietro una facciata distaccata e apparentemente controllata, Vhara, la duchessa degli equinal, nasconde una natura generosa e uno spirito profondamente emotivo. I suoi Compagni sanno che la sua dedizione agli equinal e all'Elysium è profondamente seria, e che il suo cuore piange di nascosto quando deve far fronte a una sofferenza che non può riuscire a lenire.

Vhara adora i fiori di ogni tipo e ama ricevere mazzi di fiori come regali. Quando non viaggia assieme agli altri Compagni per prendere parte a una delle avventure di Talisid, risiede in una spaziosa dimora sacra su Amoria. La sua dimora, Sienna Rise, si erge in cima a una collina circondata da campi fioriti, e raramente Vhara vi viene vista senza un piccolo drappello di servitori premurosi, compreso un mezzelfo bardo con una piccola arpa dorata e un'elfa stregona che ama parlare in rime e in enigmi.

Combattimento

In battaglia, Vhara schiaccia i suoi avversari senza pietà usando i suoi zoccoli. Le armi e le armature non sono alla sua altezza. Cerca di lasciarsi avvicinare da quanti più nemici possibile, prima di usare la sua capacità di nitrito e il suo talento di Attacco Turbinante.

Le armi naturali di Vhara e le armi da lei impugnate sono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto*, *cerchio magico contro il male* (solo su se stessa), *comando* (CD 20), *dardo incantato*, *dissolvi magie*, *individuazione del magico*, *individuazione del male*, *luce*, *nube di nebbia*, *porta dimensionale* (CD 23), *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *lentezza* (CD 22), *muro di pietra* (CD 24). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Nitrito (Sop): Una volta ogni ora, come azione gratuita, Vhara può emettere un grido assordante che ha influenza su tutti coloro che non sono guardinal nel raggio di 6 metri. Le creature con 30 o meno DV rimangono stordite per 1d6 round, mentre le creature con più di 30 DV rimangono assordate per 1d6 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra con CD 34 l'effetto viene negato. Questo è un effetto sonoro. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Esempio di campione di Vhara: Imodocen

Imodocen è devota a Vhara e può essere richiamata usando l'incantesimo *alleato planare* o *legame planare*.

Il rapporto tra Imodocen e Vhara è burrascoso. Vhara ha affidato a Imodocen il compito di messaggera, ma l'impetuosa asura tende facilmente a vagare fuori dal cammino indicatole e trova spesso scuse per prendere parte a qualche battaglia sul Piano Materiale o altrove. Vhara non desidera affidare la responsabilità di vegliare su Imodocen a qualcun altro, né però desidera soffocare troppo la vita dell'asura. Da parte sua, Imodocen ama Vhara, ma rifiuta esplicitamente di lasciarsi imbrigliare.

Gli attacchi naturali di Imodocen, oltre ad eventuali armi da lei impugnate, vengono considerati di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Anche se può richiamare a sé un compagno animale, Imodocen non lo ha ancora fatto.

Imodocen: Asura femmina ranger 4; GS 12; esterno Medio (buono, caotico, extraplanare); DV 12d8+24; pf 108; Iniz +2; Vel 9 m, volare 18 m (buona); CA 26, contatto 12, colta alla sprovvista 24; Att base +12; Lotta +14; Att +17 in mischia (1d6+4/18-20 più 1d6 fuoco, *scimitarra infuocata*+1) o +15 in mischia (1d8+3/19-20, artiglio) o +15 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +3] con *frecce*+1); Att comp +17/+12 in mischia (1d6+4/18-20 più 1d6 fuoco, *scimitarra infuocata*+1) o +15 in mischia (1d8+3/19-20, 2 artigli) e +12 in mischia (1d6+4/18-20 più 1d6 fuoco, *scimitarra infuocata*+1) o +13/+13/+8 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +3] con *frecce*+1 e Tiro Rapido); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS nemico prescelto (esterni malvagi), incantesimi, capacità magiche; QS compagno animale, vento bruciante, riduzione del danno 5/ferro freddo o male, immunità, capacità magiche, resistenza agli incantesimi 19 (23 contro gli incantesimi malvagi e gli esterni malvagi); TS Temp +12, Rifl +12, Vol +9; AL CB; For 16, Des 14, Cos 15, Int 10, Sag 15, Car 17.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8*, Ascoltare +17, Cercare +4, Concentrazione +13, Conoscenze (natura) +4, Conoscenze (piani) +8, Diplomazia +11, Guarire +6, Intimidire +14, Osservare +17, Sopravvivenza +8; Allerta, Arma Focalizzata (scimitarra), Critico Migliorato (artiglio)[B], Resistenza agli Incantesimi Eroica, Resistenza Fisica[B], Seguire Tracce[B], Tiro Preciso, Tiro Rapido[B], Tiro Ravvicinato.

*Compresa la penalità di armatura alla prova di -2 per la *corazza di piastre in mithral*+1.

Nemico prescelto (Str): Imodocen ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste capacità contro gli esterni malvagi. Ottiene anche un bonus di +2 ai danni delle armi contro tali creature.

Incantesimi preparati (1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *resistere all'energia*.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del bene, individuazione del male, rivela bugie* (CD 16), *visione del vero*; 1 volta al giorno - *cerchio magico contro il male* (solo su se stessa), *metamorfosi* (solo su se stessa, solo forme umanoidi), *punizione sacra* (CD 17). 12° livello dell'incantatore. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Vento bruciante (Sop): Imodocen può battere le sue ali, come azione standard, e generare un'ondata di estremo calore che infligge 2d6 danni a tutte le creature entro un raggio di 4,5 metri.

Immunità: Imodocen è immune al fuoco, alla pietrificazione, allo charme e alle compulsioni.

Proprietà: Corazza di piastre in mithral+1, buckler+1, scimitarra infuocata+1, tromba della devastazione (descritta nel Capitolo 6: "Magia"), arco lungo composito perfetto (bonus di For +3), faretra di 50 *frecce*+1, pozione di *grazia del gatto*, fiala di lacrime delle tempeste (vedi "Materiali speciali" nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico").

Tratti della personalità: Impetuosa, litigiosa e onesta.

KHARASH, IL CACCIATORE

Esterno Grande (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 33d8+297 (445 pf)
Iniziativa: +15
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 41 (-1 taglia, +11 Des, +5 naturale, +7 deviazione, +9 cognitivo), contatto 36, colto alla sprovvista 30
Attacco base/Lotta: +33/+50
Attacco: Artiglio +45 in mischia (1d6+13)
Attacco completo: 2 artigli +45 in mischia (1d6+13) e morso +40 in mischia (1d8+6)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Attacco mortale, nemici prescelti, aura di paura, afferrare migliorato, attacco furtivo +9d6, capacità magiche, sbilanciare
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/male e argento, scurovisione 18 m, schivare proiettili, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 32, parlare con gli animali, linguaggi, empatia selvatica
Tiri salvezza: Temp +27 (+31 contro veleni), Rifl +29, Vol +27
Caratteristiche: For 37, Des 32, Cos 29, Int 26, Sag 28, Car 25
Abilità: Addestrare Animali +43, Ascoltare +47, Cavalcare +15, Cercare +44, Concentrazione +45, Conoscenze (natura) +48, Conoscenze (piani) +44, Diplomazia +47, Equilibrio +47, Intimidire +43, Muoversi Silenziosamente +49, Nascondersi +45, Osservare +47, Percepire Intenzioni +45, Sapienza Magica +44, Scalare +49, Sopravvivenza +45 (+49 su altri piani o in ambienti naturali di superficie, +49 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Amico degli Animali, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Furtivo, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Oltrepassare Migliorato, Riflessi in Combattimento, Schivare, Seguire Tracce
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario, o Kharash più 2d6 lupinal
Grado di Sfida: 22
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Neutrale buono
Avanzamento: -

Dalle ombre emerge una creatura simile a un lupo, con gli occhi che brillano come topazi ed eretto su tutte e quattro le zampe. È lungo circa 3 metri, e il suo corpo snello e muscoloso è ricoperto da una pelliccia nera e marrone finemente curata. Sorride sicuro di sé, rivelando una fila di zanne bianche luccicanti e affilate.

Il Duca Kharash è il celestiale supremo dei lupinal, il compagno più vicino di Talisid, condividendo con il Leone Celestiale la passione per la caccia e l'amore per le terre selvagge incontaminate. I due sono praticamente inseparabili, fatta eccezione per quelle occasioni in cui Talisid sceglie di entrare in un'area popolata, nel qual caso Kharash solitamente decide di rimanere nelle terre selvagge. Anche se ha una lingua tagliente e non ha di certo un temperamento timido, Kharash non è molto interessato ai grandi gruppi e agli elogi. Adora i bambini, ma nei loro pressi si rivela inspiegabilmente goffo. La sua capacità di non essere visto, assieme alla sua disposizione a lasciare che sia Talisid a parlare in sua vece in pubblico gli ha procurato il soprannome di "Ombra di Talisid", e al duca lupinal sembra andare bene.

Kharash, maestro indiscusso della caccia, si affida ai suoi sensi e al suo intuito. Non cade in trappola facilmente e studia i suoi nemici con attenzione prima di avvicinarsi per sferrare il colpo fatale. Non possiede una dimora fissa. Quando si separa da Talisid e dai compagni, solitamente viene raggiunto da un branco dei suoi fedeli lupinal.

Combattimento

Kharash preferisce studiare i suoi animali per alcuni round prima di gettarsi in battaglia, per avere la possibilità di usare il suo colpo mortale. Quando combatte al fianco di Talisid e degli altri Compagni, Kharash di solito attacca per primo l'avversario più vulnerabile, nella speranza di eliminarlo rapidamente per poi affrontare le prede più tenaci.

Le armi naturali di Kharash e le eventuali armi da lui impugnate vengono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Attacco mortale (Str): Se Kharash studia la sua vittima per 3 round e poi effettua un attacco furtivo con un'arma naturale che riesce ad infliggere danni, l'attacco furtivo ha il possibile effetto aggiuntivo di paralizzare o di uccidere il bersaglio. Mentre studia la vittima, Kharash può intraprendere altre azioni, fintanto che mantiene la sua attenzione sul bersaglio e il bersaglio non lo individua e non lo riconosce come un nemico. Se la vittima di un tale attacco non supera un tiro salvezza sulla Tempra con CD 28 contro l'effetto mortale, muore immediatamente. Se non riesce a superare il tiro salvezza contro la paralisi, il corpo e la mente della vittima diventano snervate, rendendola indifesa e incapace di agire per 1d6+10 round. Se la vittima supera il suo tiro salvezza, l'attacco ha l'effetto di un normale attacco furtivo. Una volta che Kharash ha completato i tre round di studio, deve effettuare il suo attacco mortale entro i 3 round successivi. Se l'attacco mortale viene effettuato e non funziona (nel caso che la vittima superi il suo tiro salvezza) o se Kharash non effettua l'attacco entro 3 round dopo aver completato il suo studio, sono necessari 3 nuovi round di studio prima di poter effettuare un nuovo attacco mortale.

Nemici prescelti (Str): Questa capacità funziona come il privilegio di classe del ranger, con le differenza che Kharash acquisisce i seguenti bonus: +8 contro gli esterni malvagi, +4 contro i non morti, +2 contro le aberrazioni, +2 contro gli elementali e +2 contro i draghi.

Aura di paura (Sop): Quando Kharash ulula, ogni creatura nel raggio di 18 metri (tranne gli altri guardinal) in grado di sentirlo, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 33. In caso di fallimento, una creatura con 32 DV o meno cade in preda al panico per 4d6 round; una creatura con 33 DV o più diventa scossa per 4d6 round. In caso di successo, la creatura non viene influenzata. Una volta che la creatura è stata influenzata da questa capacità o ha superato un tiro salvezza, non può essere di nuovo influenzata dall'ululato di Kharash per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Se Kharash colpisce un avversario di una taglia inferiore alla sua di almeno una categoria con il suo attacco con il morso, infligge i normali danni e tenta di cominciare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità. Kharash ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare le sue mascelle per stabilire la presa sull'avversario (penalità di -20 alle prova di lotta, ma Kharash non viene considerato in lotta). In ogni caso, ad ogni prova di lotta superata nei round successivi, Kharash infligge automaticamente danni da morso.

Kharash, il Cacciatore

Illus. di M. Nelson

Attacco furtivo (Str): Questa capacità funziona come la capacità di attacco furtivo del ladro. Kharash infligge +9d6 danni mettendo a segno un attacco furtivo.

Capacità magiche: A volontà - *camuffare se stesso, intermittenza, oscurità, sfocatura* (CD 19), *transizione eterea*; 3 volte al giorno - *cono di freddo* (CD 22), *cura ferite leggere* (CD 18), *dardo incantato, volare* (CD 19); 1 volta al giorno - *scopri il percorso* (CD 23). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Sbilanciare (Str): Se Kharash mette a segno un attacco con il morso, può tentare di sbilanciare il suo avversario come azione gratuita (vedi "Sbilanciare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) senza effettuare un attacco di contatto e senza provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire cercando di sbilanciare Kharash.

Schivare proiettili (Str): Questa capacità funziona come il talento Deviare Frecce, con la differenza che Kharash può schivare qualsiasi proiettile, non è obbligato ad avere le sue mani libere (Kharash sta schivando, non deviando) e può tentare di schivare qualsiasi proiettile lanciato verso di lui.

Olfatto acuto (Sop): Kharash può individuare i nemici in arrivo, localizzare gli avversari nascosti e seguire le tracce attraverso il suo odorato.

Empatia selvatica (Str): Questa capacità funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del druido. Kharash ottiene un bonus eroico di +4 alle prove di empatia selvatica per cambiare l'atteggiamento degli animali e delle bestie magiche di allineamento buono (inclusi i cani intermittenti, gli unicorni, i pegasi e gli animali con l'archetipo celestiale, ma non limitandosi a questi) dal momento che dispone del talento eroico Amico degli Animali.

Esempio di campione di Kharash: Serradus

Serradus è un lupinal devoto a Kharash e può essere richiamato usando l'incantesimo *alleato planare superiore* o *legame planare superiore*.

Quando non viene evocato sul Piano Materiale per combattere il male, Serradus solitamente va a caccia assieme al branco di Kharash sull'Elysium. Le armi naturali di Serradus, come le eventuali armi da lui impugnate, sono considerate di allineamento buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Serradus: Lupinal cacciatore di Kharash 10; GS 15; esterno Medio (buono, extraplanare); DV 18d8+72; pf 170; Iniz +5; Vel 15 m; CA 26, contatto 18, colto alla sprovvista 21; Att base +18; Lotta +25; Att +25 in mischia (1d4+7, artiglio) o +26 in mischia (1d8+8/17-20 più 1d6, tutti non letali, *spada lunga affilata pietosa+1*) o +23 a distanza (1d8+9/x3 più 1d6 più 1d6 elettricità, tutti non letali, arco lungo composito perfetto [bonus di For +7] con *freccia folgorante pietosa+2*); Att comp +25 in mischia (1d4+7, 2 artigli) e +20 in mischia (1d6+3, morso) o +26/+21/+16/+11 in mischia (1d8+8/17-20 più 1d6, tutti non letali, *spada lunga affilata pietosa+1*) o +23/+18/+13/+8 a distanza (1d8+9/x3 più 1d6 più 1d6 elettricità, tutti non letali, arco lungo composito perfetto [bonus di For +7] con *freccia folgorante pietosa+2*); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS nemico prescelto - malvagi, aura di paura, afferrare migliorato, punire il male, capacità magiche, sbilanciare; QS scurovisione 18 m, schivare proiettili, riduzione del danno 10/male o argento, nascondersi in piena vista, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10, olfatto acuto, fiutare il male, seguire le tracce del male; TS Temp +17 (+21 contro veleni), Rifl +22, Vol +17; AL NB; For 24, Des 20, Cos 18, Int 16, Sag 18, Car 15.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +11, Ascoltare +22, Cavalcare +7, Cercare +12, Concentrazione +15, Conoscenze (natura) +25, Equilibrio +16, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +25, Nuotare +16, Osservare +22, Saltare +27, Scalare +27, Sopravvivenza +23 (+25 negli ambienti naturali di superficie); Allerta, Nemesi (malvagi), Prescelto dai Compagni, Punire il Male a Distanza, Seguire Tracce, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Nemico prescelto - Malvagi (Str): Serradus acquisisce le creature malvagie di ogni tipo come suoi nemici prescelti. Ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Sopravvivenza quando usa queste capacità contro le creature malvagie. Ottiene anche un bonus di +1 ai danni delle armi contro le creature malvagie.

Serradus può applicare i benefici del talento Nemesi a questa capacità, riuscendo a percepire le creature malvagie entro 18 metri e a infliggere +1d6 danni sacri agli attacchi delle armi.

Aura di paura (Sop): Quando Serradus ulula, ogni creatura nel raggio di 18 metri (tranne gli altri guardinal) in grado di sentirlo, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21. In caso di fallimento, una creatura con 17 DV o meno cade in preda al panico per 4d6 round; una creatura con 18 DV o più diventa scossa per 4d6 round. In caso di successo, la creatura non viene influenzata. Una volta che la creatura è stata influenzata da questa capacità o ha superato un tiro salvezza, non può essere di nuovo influenzata dall'ululato di Serradus per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Se Serradus colpisce un avversario di una taglia inferiore alla sua di almeno una categoria con il suo attacco con il morso, infligge i normali danni e tenta di cominciare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità. Ad ogni prova di lotta superata nei round successivi, Serradus infligge automaticamente danni da morso.

Punire il male (Sop): Per tre volte al giorno, Serradus può aggiungere un bonus di +4 al tiro per colpire e infliggere 10 danni extra a un avversario malvagio. Questo bonus è cumulativo al suo bonus di nemico prescelto. Se colpisce accidentalmente un nemico non malvagio, la punizione non ha effetto ma viene comunque considerata usata per quel giorno. Serradus può usare questa capacità con gli attacchi a distanza (grazie al suo talento Punire il Male a Distanza).

Capacità magiche: A volontà - *camuffare se stesso, intermittenza, oscurità, sfocatura* (CD 14), *transizione eterea*; 3 volte al giorno - *cono di freddo* (CD 17), *cura ferite leggere* (CD 13), *dardo incantato, volare* (CD 15). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Sbilanciare (Str): Se Serradus mette a segno un attacco con il morso, può tentare di sbilanciare il suo avversario come azione gratuita (vedi "Sbilanciare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) senza effettuare un attacco di contatto e senza provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire cercando di sbilanciare Serradus.

Schivare proiettili (Str): Questa capacità funziona come il talento Deviare Frecce, con la differenza che Serradus può schivare qualsiasi proiettile e non è obbligato ad avere le sue mani libere. (Serradus sta schivando, non deviando). Può utilizzare questa capacità tre volte per round.

Nascondersi in piena vista (Str): Serradus può usare la sua abilità di Nascondersi anche quando è osservato. Se dispone di un quarto di copertura o di un quarto di occultamento, il cacciatore può nascondersi dalla vista anche se un altro personaggio sta guardando.

Imposizione delle mani (Sop): Questa capacità funziona come il privilegio di classe dei paladini, con la differenza che ogni giorno Serradus può guarire un ammontare di danni pari al massimo dei suoi normali punti ferita.

Olfatto acuto (Sop): Serradus può individuare i nemici in arrivo, localizzare gli avversari nascosti e seguire le tracce attraverso il suo odorato.

Fiutare il male (Sop): Serradus può individuare gli avversari malvagi entro un raggio di 9 metri fiutando la loro malvagità. Se l'avversario è sottovento, il raggio di azione sale a 18 metri; se è controvento, il raggio di azione scende a 4,5 metri. Un'aura di malvagità forte può essere individuata a un raggio di azione doppio rispetto a quelli indicati. Un'aura di malvagità schiacciante può essere individuata a un raggio di azione triplicato.

Parlare con gli animali (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *parlare con gli animali* (8° livello dell'incantatore), ma è un'azione gratuita e non richiede l'emissione di suoni.

Seguire le tracce del male (Sop): Serradus può usare il suo talento Seguire Tracce per seguire le tracce di una creatura malvagia attraverso la sua aura malvagia permanente, superando una prova di Sopravvivenza per scoprire o seguire una traccia. La CD tipica per una pista fresca è di 10 (indipendentemente dalla natura della superficie su cui sono state lasciate le tracce). La CD per seguire le tracce aumenta di 2 ogni 10 minuti (aura normale), ogni ora (aura forte) e ogni giorno (aura schiacciante). Sotto ogni altro aspetto, questa capacità segue le regole del talento Seguire Tracce. Il cacciatore può ignorare gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Proprietà: Armatura in cuoio della resistenza al fuoco+3, spada lunga affilata pietosa+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +7), faretra di 50 *frecce folgoranti pietose+2, anello di protezione+3, amuleto della salute+4, mantello della resistenza+4,* 3 pozioni di *cura ferite moderate.*

Tratti della personalità: Astuto, scaltro e sarcastico.

BHARRAI, LA GRANDE ORSA

Esterno Enorme (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 31d8+279 (418 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 50 (-2 taglia, +8 Des, +15 naturale, +10 deviazione, +9 cognitivo), contatto 35, colto alla sprovvista 42
Attacco base/Lotta: +31/+50
Attacco: Artiglio +40 in mischia (3d6+11)
Attacco completo: 2 artigli +40 in mischia (3d6+11) e morso +35 in mischia (3d6+5)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, incantesimi, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 20/male e argento, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, incantesimi amici della natura, resistenza al freddo 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 37, parlare con gli animali, linguaggi, schivare prodigioso
Tiri salvezza: Temp +26 (+30 contro veleni), Rifl +25, Vol +26
Caratteristiche: For 33, Des 27, Cos 29, Int 30, Sag 29, Car 30
Abilità: Artigianato (calligrafia) +44, Ascoltare +45, Cercare +44, Concentrazione +43, Conoscenze (arcane) +44, Conoscenze (geografia) +41, Conoscenze (natura) +44, Conoscenze (nobiltà) +44, Conoscenze (piani) +44, Conoscenze (religioni) +44, Conoscenze (religioni) +44, Conoscenze (storia) +44, Diplomazia +52, Guarire +43, Intimidire +44, Osservare +45, Percepire Intenzioni +43, Professione (erborista) +43, Professione (scrivano) +43, Sapienza Magica +48, Sopravvivenza +9 (+13 su altri piani o in ambienti naturali di superficie, +13 seguendo tracce), Valutare +10 (+14 calligrafia)
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (artiglio, morso), Incantare in Combattimento, Incantesimi Consacrati, Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Incantesimi Inarrestabili Superiori, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Rapidi, Sostituzione Non Letale (freddo)
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 28
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Neutrale buono
Avanzamento: -

Questa orsa bipede è ricoperta da una folta pelliccia bianca, ha gli occhi che sembrano schegge di ghiaccio azzurro ed è dotata di giganteschi artigli. È alta 5,4 metri e indossa delle vesti immacolate della migliore qualità.

Bharrai, la Grande Orsa

Illus. di R. Spencer

Bharrai è la patriarca degli ursinal. Alcuni ursinal la chiamano "Madre Orso", in quanto lei considera gli altri membri della sua razza come cuccioli da accudire, mostra grande interesse al loro benessere e ai loro successi e si preoccupa per loro quando lasciano l'Elysium per studiare magia e combattere il male altrove.

Quando Bharrai non accompagna Talisid e gli altri compagni in qualche grande avventura, vive in un piccolo rifugio che si affaccia su un lago, nascosto in una valle tra quattro montagne di Eronia (il secondo strato dell'Elysium). La regione è caratterizzata da estati molto calde e inverni molto freddi. Nel corso dell'estate, Bharrai insegna ai suoi compagni ursinal l'importanza di vivere in armonia con la natura. D'inverno, il suo rifugio diventa una scuola di magia, un centro di studio isolato dove gli ursinal e i maghi in visita possono studiare e apprendere la magia sotto la sua supervisione.

Combattimento

Bharrai è formidabile in combattimento: preferisce ricorrere ai suoi incantesimi piuttosto che ingaggiare l'avversario in mischia.

Le armi naturali di Bharrai e qualsiasi arma da lei impugnata vengono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Se Bharrai colpisce un avversario di una taglia inferiore alla sua di almeno una categoria con il suo attacco con gli artigli, infligge i normali danni letali e tenta di cominciare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità. Bharrai ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare le sue

mascelle per stabilire la presa sull'avversario (penalità di -20 alle prova di lotta, ma Bharrai non viene considerata in lotta). In ogni caso, ad ogni prova di lotta superata nei round successivi, Bharrai infligge automaticamente danni da artiglio.

Incantesimi: Bharrai lancia incantesimi come un mago di 18° livello. Predilige gli incantesimi di ammaliamento e divinazione, e in genere tutti quelli che possono fuorviare e confondere gli avversari, invece di limitarsi a infliggere dei danni.

Incantesimi preparati: (4/7/7/6/6/6/4/4/3; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, frastornare, individuazione del veleno, raggio di gelo;* 1° - *armatura magica, charme su persone, identificare, raggio di indebolimento, scudo, sonno, tocco gelido;* 2° - *astuzia della volpe, frastornare mostri, giogo della pietà**, *grazia del gatto, raggio rovente, resistenza dell'orso, tocco di idiozia;* 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, protezione dall'energia, respirare sott'acqua, suggestione, velocità, volare;* 4° - *confusione, invisibilità superiore, muro di ghiaccio, palla di fuoco* consacrata, *pelle di pietra, scudo di fuoco;* 5° - *armatura magica* rapida, *crescita animale, dominare persone, muro di forza, nebbia mentale, spezzare incantamento;* 6° - *cono di freddo* consacrato, *conoscenza delle leggende, costrizione/cerca, dissolvi magie superiore, resistenza dell'orso di massa, suggestione di massa;* 7° - *blocca persone di massa, controllare tempo atmosferico, esilio, teletrasporto superiore;* 8° - *danza irresistibile di Otto, momento di prescienza, raggio polare* non letale, *serratura dimensionale;* 9° - *dominare mostri, fermare il tempo, previsione.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, blocca mostri* (CD 24), *cerchio magico contro il male* (solo su se stessa), *dardo incantato, dissolvi magie, individuazione dei pensieri* (CD 22), *individuazione del magico, individuazione del male, luce diurna, metamorfosi, nebbia solida, porta dimensionale* (CD 24), *sonno profondo* (CD 23), *vedere invisibilità;* 3 volte al giorno - *guarigione* (CD 26), *neutralizza veleno* (CD 23), *rimuovi malattia* (CD 23); 1 volta al giorno - *parola sacra* (CD 27). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi amici della natura (Sop): Questa capacità consente a Bharrai di cambiare la composizione di qualsiasi incantesimo basato sull'energia da lei lanciato in qualcosa di non distruttivo nei confronti della natura. L'incantesimo deve essere caratterizzato dal descrittore dell'acido, del freddo, dell'elettricità o del fuoco e Bharrai può scegliere di infliggere danni non letali contro gli animali e i vegetali colpiti dall'incantesimo o da esso influenzati in qualche modo.

Schivare prodigioso (Str): Finché si trova sull'Elysium, Bharrai è in grado di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi le consentirebbero normalmente. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche se colta alla sprovvista. Perde questa capacità quando si trova su altri piani.

Esempio di campione di Bharrai: Alygaros

Alygaros è devoto a Bharrai e può essere richiamato usando l'incantesimo *alleato planare inferiore* o *legame planare inferiore.*

Alygaros, un giovane mago aasimar, si è unito da poco ai ranghi delle sentinelle di Bharrai (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio"). Ha la pelle nera, i capelli neri lunghi raccolti a trecce e occhi d'argento. Il famiglio di Alygaros, un gufo bianco, solitamente sta appollaiato sulla sua spalla.

Alygaros: Aasimar invocatore 5/sentinella di Bharrai 1; GS 6; esterno Medio (buono, nativo); DV 6d4; pf 18; Iniz +1; Vel 9 m; CA 12, contatto 11, colto alla sprovvista 11; Att base +2; Lotta +1; Att +1 in mischia (1d6-1, randello) o +3 a distanza (1d8/x3, balestra leggera); Att comp +1 in mischia (1d6-1, randello) o +3 a distanza (1d8/x3, balestra leggera); AS incantesimi; QS scurovisione 18 m, *luce diurna*, incantesimi amici della natura, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +9; AL NB; For 8, Des 12, Cos 10, Int 16, Sag 16, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (natura) +11, Conoscenze (piani) +11, Guarire +6, Osservare +7 (+10 nelle ombre), Sapienza Magica +13 (+15 per apprendere incantesimi di invocazione), Sopravvivenza +7 (+9 negli ambienti naturali di superficie e su altri piani); Allerta (conferito dal famiglio), Incantesimi Focalizzati (Invocazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (Invocazione), Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene[B], Seguire Tracce[B], Tempra Possente.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bacchetta dei dardi incantati (50 cariche), *collana delle palle di fuoco* (tipo II), *pergamena di sfera infuocata*, randello, balestra leggera, 20 quadrelli.

Incantesimi preparati[1] (4/5[2]/5[2] /4[2]; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo, 15 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione): 0 - *lettura del magico, luci danzanti, raggio di gelo, spruzzo d'acido;* 1° - *arma magica, armatura magica, dardo incantato, mani brucianti, occhi dell'avoral*[3]; 2° - *freccia acida di Melf, raggio rovente, resistenza dell'orso, sfera infuocata;* 3° - *fulmine, palla di fuoco, tempesta di nevischio, volare.*

1 Scuole proibite: illusione, necromanzia.

2 Compresi gli incantesimi bonus conferiti dalla classe di prestigio della sentinella di Bharrai (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

3 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

***Luce diurna* (Mag):** Alygaros può utilizzare *luce diurna*, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, per una volta al giorno (6° livello dell'incantatore).

Incantesimi amici della natura (Sop): Questa capacità consente ad Alygaros di cambiare la composizione di qualsiasi incantesimo basato sull'energia da lui lanciato in qualcosa di non distruttivo nei confronti della natura. L'incantesimo deve essere caratterizzato dal descrittore dell'acido, del freddo, dell'elettricità o del fuoco e Alygaros può scegliere di infliggere danni non letali contro gli animali e i vegetali colpiti dall'incantesimo o da esso influenzati in qualche modo.

Tratti della personalità: Umile, rispettoso e malinconico.

Frost, famiglio di Alygaros: Gufo; GS -; bestia magica Minuscola; DV speciale; pf 9; Iniz +3; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 17; Att base +2; Lotta -9; Att +7 in mischia (1d4-3, speroni); Att comp +7 in mischia (1d4-3, speroni); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS trasmettere incantesimi a contatto; QS legame empatico, eludere migliorato, visione crepuscolare, condividere incantesimi, parlare con il padrone; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +8; AL NB; For 4, Des 17, Cos 10, Int 8, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (natura) +7, Conoscenze (piani) +7, Muoversi Silenziosamente +14, Osservare +6 (+14 in illuminazione fioca), Sapienza Magica +7, Sopravvivenza +6; Arma Accurata.

CORTE DELLE STELLE

I nobili, passionali e volubili eladrin dimorano nelle Foreste Olimpie di Arborea. Esiste un semipiano chiamato la Corte delle Stelle che si sposta da uno strato all'altro di Arborea, che funge da dimora per i reggenti degli eladrin. La Corte delle Stelle si sposta su Arborea come una foglia d'autunno su uno stagno, ed è possibile accedervi solo quando la sovrana degli eladrin, la Regina Morwel, lo desidera. I portali che conducono fino alla Corte delle Stelle o che partono da essa possono manifestarsi ovunque: all'interno dei saloni della Corte di Corellon Larethian su Arvandor, sotto il mare eterno di Aquallor, in un punto imprecisato dei bianchi deserti di Mithardir o in qualsiasi altro luogo che Morwel scelga. Si dice che una delle favoleggiate attrazioni di Arborea, la Fontana della Bellezza, che ha il potere di migliorare temporaneamente il Carisma di chi attinge alle sue acque, possa essere raggiunta solo attraverso la Corte delle Stelle, e che Morwel chieda un dono di qualche tipo prima di concedere il passaggio.

Il semipiano di Morwel ha l'aspetto di un bosco d'autunno sotto un cielo stellato. Al suo interno, il tempo non passa e le creature che lo popolano (compresi i vegetali) non invecchiano e non hanno mai né fame né sete. Mangiano, bevono e dormono, ma solo per trarne piacere. La foresta è popolata di folletti, pronti a guidare i visitatori fino al palazzo di Morwel, nascosto nelle profondità del bosco, e le cui torri spuntano al di sopra delle chiome degli alberi. All'interno delle sale cristalline del palazzo, Morwel accoglie i suoi ospiti, riceve i gruppi di avventurieri e visitatori e discute dei problemi più urgenti con i suoi consorti e consiglieri eladrin.

La Regina Morwel può sembrare a volte pretenziosa e volubile, ma ha a cuore gli interessi della sua gente. Non governa da sola, e si affida spesso al consiglio dei suoi amati consorti. Nel corso dei secoli, Morwel ha scelto molti consorti. Attualmente ne ha due: un maschio tulani chiamato Faerinaal e una femmina bralani chiamata Gwynharwyf. Il suo affetto per entrambi non conosce confini.

Faerinaal è un esperto politico e un attento osservatore dei caratteri altrui. Morwel fa grande affidamento su di lui per governare e per trattare le questioni più serie che riguardano i suoi amati sudditi. Gwynharwyf è una guerriera fiera e devastante, la cui infaticabile crociata contro il male è utile per tenere unito il popolo degli eladrin.

QUALITÀ SPECIALI

La Regina Morwel, Faerinaal e Gwynharwyf condividono le seguenti capacità speciali:

Musica bardica (Sop): Sono in grado di usare la capacità di musica bardica come bardi di 20° livello. Ognuno può usare o mantenere la propria concentrazione su una di queste abilità per round, senza necessitare di nessun altro strumento che non sia la sua voce ultraterrena.

Aura protettiva (Sop): Come azione gratuita, Morwel o uno dei suoi consorti possono generare un'aura luminosa del raggio di 6 metri. Questo effetto funziona come un *cerchio magico contro il male* di forza raddoppiata e come un *globo dell'invulnerabilità inferiore* (20° livello dell'incantatore). L'aura può essere dissolta, ma Morwel o i suoi consorti possono ricrearla come azione gratuita al turno successivo.

Linguaggi (Sop): La Regina Morwel e i suoi consorti sono in grado di parlare con qualsiasi creatura dotata di un linguaggio, come se usassero un incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

MORWEL, LA REGINA DELLE STELLE

Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi Vita: 39d8+351 (526 pf)
Iniziativa: +12
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (perfetta)
Classe Armatura: 50 (+8 Des, +20 naturale, +10 deviazione, +12 cognitivo), contatto 30, colta alla sprovvista 42
Attacco base/Lotta: +39/+45
Attacco: *Stocco di energia luminosa+6* +53 in mischia (1d6+12/18-20 più 2d6 energia positiva) o raggio di luce prismatica +47 distanza (speciale)
Attacco completo: *Stocco di energia luminosa+6* +53/+48/+43/+38 in mischia (1d6+12/18-20 più 2d6 energia positiva) o raggio di luce prismatica +47/+42/+37/+32 distanza (speciale)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Musica bardica, bellezza accecante, sguardo, raggio di luce prismatica, incantesimi, capacità magiche, spada di luce, bellezza ultraterrena
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 25/male e ferro freddo, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, aura protettiva, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 45, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +30, Rifl +29, Vol +31
Caratteristiche: For 22, Des 26, Cos 28, Int 35, Sag 30, Car 39
Abilità: Addestrare Animali +56, Artigianato (tessitura) +54, Artista della Fuga +50, Ascoltare +54, Cavalcare +54, Cercare +54, Concentrazione +51, Conoscenze (arcane) +54, Conoscenze (natura) +54, Conoscenze (piani) +54, Conoscenze (religioni) +54, Diplomazia +64, Intimidire +60, Intrattenere (danza) +56, Muoversi Silenziosamente +50, Nascondersi +50, Osservare +54, Percepire Intenzioni +52, Raggirare +56, Sapienza Magica +58, Sopravvivenza +10 (+14 su altri piani o su ambienti naturali di superficie, +14 seguendo tracce), Utilizzare Corde +8 (+12 con legami), Valutare +12 (+16 tessitura)
Talenti: Allerta, Arma Accurata, Capacità Magica Purificata, Combattere alla Cieca, Creare Oggetti Meravigliosi, Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Parole della Creazione, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario, oppure Morwel più Faerinaal e 1d3 tulani (50% di probabilità), 1d4 shiradi (30% di probabilità), 1d6 ghaele (20% di probabilità) e 1d6 firre (10% di probabilità)
Grado di Sfida: 31
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Caotico buono
Avanzamento: -

Questa donna assomiglia vagamente a un'elfa, anche se la sua bellezza è sconvolgente e ultraterrena. Indossa un mantello di stelle scintillanti che lampeggiano prima di toccare terra, e fa giostrare il suo stocco splendente nell'aria con perizia e divertimento.

Morwel è da sempre la sovrana degli eladrin. Nessun eladrin ricorda nessuna sovrana che l'abbia preceduta, e nessuno è in grado di immaginare la Corte delle Stelle senza di lei. Per tutti, Morwel è sempre *stata*. Dal momento che il tempo non passa nella Corte delle Stelle, è possibile che Morwel sia vecchia molte e molte migliaia di anni, ma nessuno osa chiederle di rivelare la sua età.

Morwel non lascia mai il suo semipiano, e alcuni temono che se mai lo facesse, il semipiano crollerebbe su se stesso e sarebbe

distrutto per sempre. Tuttavia, Morwel accoglie e intrattiene un flusso costante di visitatori e di appassionati ammiratori.

Anche se solitamente appare in forma umanoide, Morwel può anche assumere la forma di un globo di luce multicolore scintillante del diametro di 120 cm.

Combattimento

Morwel impugna il suo *stocco luminoso* con velocità e accuratezza sconcertante.

Qualsiasi arma impugnata da Morwel viene considerata di allineamento caotico e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Bellezza accecante (Sop): Questa capacità è sempre attiva e ha effetto su tutti gli umanoidi entro 18 metri da Morwel. Coloro che la guardano direttamente devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 43, altrimenti rimarranno accecati permanentemente come se avessero subito gli effetti di un incantesimo *cecità*. Morwel può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita. La CD è basata sul Carisma.

Sguardo (Sop): Uccide le creature malvagie con 8 DV o meno entro un raggio di 18 metri, Volontà CD 47 nega. La CD è basata sul Carisma.

Raggio di luce prismatica (Sop): In forma di globo, Morwel può proiettare un raggio di luce con un raggio di azione di 90 metri (20° livello dell'incantatore). Morwel deve scegliere il colore del raggio prima di effettuare ciascun tiro per colpire. In quei round in cui effettua attacchi multipli, Morwel può cambiare il colore del raggio dopo ogni attacco. Una creatura colpita da un raggio deve effettuare un tiro salvezza appropriato (CD 43) e subire l'effetto sotto descritto (la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma).

Rosso: 20d6 danni da fuoco (Riflessi dimezza)

Arancio: Raggio di indebolimento (funziona come l'incantesimo *raggio di indebolimento*; nessun tiro salvezza)

Giallo: Carne in pietra (funziona come l'incantesimo *carne in pietra*; Tempra nega)

Verde: Disintegrazione (funziona come l'incantesimo *disintegrazione*; Tempra parziale)

Blu: 20d6 danni da freddo (Riflessi dimezza)

Indaco: Demenza (funziona come l'incantesimo *demenza*; Volontà nega)

Violetto: Inviato su un altro piano scelto da Morwel (Volontà nega)

Incantesimi: Morwel lancia incantesimi come uno stregone di 20° livello.

Incantesimi conosciuti: (6/10/10/9/9/9/9/8/8/8; tiro salvezza CD 24 + livello dell'incantesimo): 0 - *fiotto acido, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *armatura magica, charme su persone, dardo incantato, foschia occultante, ritirata rapida*; 2° - *fiamma perenne, mano spettrale, risata incontenibile di Tasha, tocco di idiozia, vedere invisibilità*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, distorsione, pagliuzze dolorose*, protezione dall'energia, sonno profondo*; 4° - *ancora dimensionale, confusione, ragnatela danzante*, trama iridescente*; 5° - *blocca mostri, inviare, regressione mentale, spezzare incantamento*; 6° - *costrizione/cerca, dissolvi magie superiore, manto stellare**; 7° - *esilio, riflettere incantesimo, scrutare superiore*; 8° - *labirinto, rivela locazioni, vuoto mentale*; 9° - *dominare mostri, evoca mostri IX, fatale*.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *catena di fulmini* (CD 30; danni incrementati della metà come se l'incantesimo fosse modificato dal talento di metamagia Incantesimi Potenziati), *charme sui mostri di massa* (CD 30), *cura ferite gravi* (CD 27), *dissolvi magie, favore divino, giusta punizione** (CD 31), *immagine maggiore* (CD 27), *individuazione dei pensieri* (CD 26), *invisibilità superiore* (CD 28), *luci danzanti, metamorfosi di un oggetto* (CD 32), *muro di forza, telecinesi* (CD 29), *teletrasporto superiore* (solo su se stessa e 25 kg di oggetti), *velocità* (CD 27); 1 volta al giorno - *guarigione* (CD 30), *fermare il tempo, parola del potere uccidere, sciame di meteore* (CD 33). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Le seguenti capacità sono sempre attive su Morwel (20° livello dell'incantatore): *cerchio magico contro il male* (raggio di 6 metri), *individuazione del magico, individuazione della legge, visione del vero, vista benedetta**. Queste capacità possono essere dissolte, ma Morwel può riattivarle come azione gratuita.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Spada di luce (Sop): Morwel può creare uno *stocco di energia luminoso+6* a volontà come azione gratuita. Lo stocco infligge 2d6 danni da energia positiva sulle creature malvagie. Se Morwel muore o se perde il contatto fisico con lo stocco, lo stocco svanisce immediatamente.

Bellezza ultraterrena (Sop): Morwel può evocare questa capacità una volta al giorno. Chiunque non sia un eladrin e si trovi entro 9 metri da Morwel deve superare un tiro salvezza con CD 45, altrimenti morirà. La CD è basata sul Carisma e include un bonus razziale di +2.

Forma alternativa (Sop): Morwel può passare dalla sua forma umanoide alla sua forma di globo come azione standard. In forma umanoide, non può volare o usare i suoi raggi di luce prismatica, ma può usare il suo attacco con lo sguardo e le sue capacità magiche, effettuare attacchi fisici e lanciare incantesimi. In forma di globo, può volare, usare i suoi raggi di luce prismatica e usare le sue capacità magiche, ma non può lanciare incantesimi o usare il suo attacco con lo sguardo. La forma di globo è incorporea e Morwel non ha alcun punteggio di Forza, finché rimane in quella forma. Quando è incorporea, Morwel può essere danneggiata solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori (anche se la sua riduzione del danno viene comunque applicata), dagli incantesimi, dalle capacità magiche e da quelle soprannaturali. È immune a tutte

Morwel, la Regina delle Stelle, e Faerinaal, suo consorte

le forme di attacco non magico. Anche se colpita da incantesimi o armi magiche, ha comunque una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (fatta eccezione per gli effetti di energia positiva, energia negativa, effetti di forza come un *dardo incantato* o attacchi effettuati con armi dotate della capacità *tocco fantasma*). Morwel rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento nella nuova forma non può essere dissolto, e Morwel non ritorna in alcuna forma particolare se viene uccisa. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela entrambe le forme simultaneamente.

Esempio di campione di Morwel: Krune

Krune è un androsfinge mezzo-celestiale devoto a Morwel e può essere richiamato usando l'incantesimo *alleato planare* o *legame planare*. Krune visita spesso la Corte delle Stelle, crede che il mondo di Morwel sia ineguagliato in bellezza e in saggezza e non smette mai di parlare della regina. Tiene con sé un piccolo topo di nome Argyn come compagno di viaggio e di giochi. In caso di combattimenti, Argyn si nasconde sotto l'armatura di Krune, ottenendo una copertura del 100% contro gli attacchi in mischia e a distanza e proteggendosi dal ruggito di Krune.

Krune, campione di Morwel

Le armi naturale di Krune vengono considerate armi magiche al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Krune: Androsfinge mezzo-celestiale; GS 12; esterno Grande (buono, caotico, extraplanare); DV 12d10+72; pf 154; Iniz +0; Vel 15 m, volare 24 m (scarsa); CA 31, contatto 9, colto alla sprovvista 31; Att base +12; Lotta +25; Att +20 in mischia (2d4+9, artiglio); Att comp +20 in mischia (2d4+9, 2 artigli); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS assaltare, artigliare 2d4+4, ruggito (CD 21), punire il male, capacità magiche; QS riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, *luce diurna*, immunità alle malattie, visione crepuscolare, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, capacità magiche, resistenza agli incantesimi 22; TS Temp +14 (+18 contro veleni), Rifl +9, Vol +9; AL CB; For 29, Des 12, Cos 23, Int 18, Sag 21, Car 21.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +17, Ascoltare +17, Cercare +16, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (architettura e ingegneria) +16, Conoscenze (nobiltà e regalità) +16, Conoscenze (piani) +16, Conoscenze (religioni) +16, Diplomazia +23, Intimidire +19, Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Raggirare +17, Sopravvivenza +17 (+19 seguendo tracce), Valutare +16; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Seguire Tracce.

Assaltare (Str): Bonus di attacco +20 in mischia, danni 2d4+4.

Ruggito (Sop): Volontà CD 21 nega.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, Krune può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere 12 danni extra contro un avversario malvagio.

Incantesimi: Krune lancia incantesimi come un chierico di 6° livello dalla lista degli incantesimi da chierico e dai domini del Bene e della Protezione.

Incantesimi preparati (5/6/5/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, luce, resistenza*; 1° - *evoca mostri I, favore divino, rimuovi paura, santuario*[1], *scudo della fede, visione del paradiso*[2]; 2° - *arma spirituale, evoca mostri II, forza del toro, rimuovi paralisi, scudo su altri*[1]; 3° - *epurare invisibilità, luce diurna, luce incandescente, protezione dall'energia*[1].

1 Incantesimo di dominio. *Domini:* Bene (lancia incantesimi buoni a +1 livello dell'incantatore), Protezione (interdizione protettiva 1 volta al giorno; conferisce alla creatura toccata un bonus di resistenza +6 al successivo tiro salvezza).

2 Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *aiuto, benedizione, cura ferite gravi* (CD 18), *dissolvi il male* (CD 20), *individuazione del male, neutralizza veleno* (CD 18), *parola sacra* (CD 22), *punizione sacra* (CD 19), *rimuovi malattia* (CD 18); 3 volte al giorno - *protezione dal male* (CD 16). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Luce diurna **(Mag):** Krune può usare un effetto di *luce diurna* (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo) a volontà.

Proprietà: Corazza di bande eroica+1

Tratti della personalità: Indulgente, orgogliosa, dominante.

FAERINAAL, IL CONSORTE DELLA REGINA

Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi Vita: 32d8+256 (400 pf)
Iniziativa: +13
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (perfetta)
Classe Armatura: 45 (+9 Des, +20 naturale, +6 deviazione, +10 cognitivo), contatto 25, colto alla sprovvista 36
Attacco base/Lotta: +32/+39
Attacco: *Spada lunga sacra di energia luminosa+4* +43 in mischia (1d8+11/19-20 più 2d6 sacri) o raggio di sogno +41 contatto a distanza (1d6 Car)
Attacco completo: *Spada lunga sacra di energia luminosa+4* +43/+38/+33/+28 in mischia (1d8+11/19-20 più 2d6 sacri) o raggio di sogno +41 contatto a distanza (1d6 Car)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Musica bardica, raggio di sogno, sguardo, capacità magiche, incantesimi, spada di luce
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 20/male e ferro freddo, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, aura protettiva, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 43, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +27, Vol +26
Caratteristiche: For 24, Des 28, Cos 27, Int 37, Sag 27, Car 33
Abilità: Artista della Fuga +44, Ascoltare +43, Cavalcare +44, Cercare +48, Concentrazione +43, Conoscenze (arcane) +48, Conoscenze (natura) +48, Conoscenze (piani) +48, Conoscenze (religioni) +48, Decifrare Scritture +48, Diplomazia +54, Intimidire +50, Intrattenere (danza) +46, Muoversi Silenziosamente +44, Nascondersi +44, Osservare +43, Percepire Intenzioni +43, Raccogliere Informazioni +46, Raggirare +46, Rapidità di Mano +48, Sapienza Magica +52, Sopravvivenza +8 (+12 su altri piani o su ambienti naturali di superficie, +12 seguendo tracce), Utilizzare Corde +9 (+13 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Capacità Magica Purificata, Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Incantesimi Focalizzati Superiore (Ammaliamento), Incantesimi Inarrestabili Superiore, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Parole della Creazione, Schivare
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 29
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Caotico buono
Avanzamento: -

Questa figura maschile simile a un elfo, bello da mozzare il fiato, si muove con una grazia ultraterrena e lancia un sorriso maladrino verso i viandanti che incontra. Indossa un'elaborata tunica color blu notte decorata con stelle d'argento e simboli arcani.

In quanto consorte di Morwel, Faerinaal offre alla regina i suoi consigli e la sua compagnia. Si occupa anche di comandare le difese della Corte delle Stelle, se mai dovesse subire un attacco. Faerinaal ha anche il dovere giurato di liberare qualsiasi eladrin catturato dalle forze del male (è stato durante una missione simile, nell'Abisso, che il predecessore di Faerinaal, Vaeros, è perito).

Faerinaal adora Morwel più di qualsiasi altra creatura ed è pronto a sacrificare volentieri la propria vita pur di proteggerla. La sua forma alternativa è quella di una sfera scintillante di luce dai colori dell'arcobaleno, del raggio di 120 cm.

Combattimento

Faerinaal impugna una *spada lunga sacra di energia luminosa+4* in battaglia. Qualsiasi arma impugnata da Faerinaal viene considerata di allineamento caotico e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Raggio di sogno (Sop): In forma di globo, Faerinaal può sprigionare un raggio di energia risplendente con un raggio di azione di 90 metri. Il raggio infligge 1d6 danni temporanei al Carisma se colpisce un bersaglio. Qualsiasi creatura non malvagia che scenda a Carisma 0 a causa del raggio del sogno cade in un pesante coma e la sua mente si perde tra i sogni. Qualsiasi creatura malvagia che scenda a Carisma 0 a causa del raggio del sogno cade in un sonno turbato da terribili incubi, simile a un coma e subisce 1d10 danni più altri 1d10 per ogni ora passata in stato comatoso. Una creatura si risveglia dal coma se il suo Carisma viene riportato a 1 o più. Questo è un effetto di influenza mentale.

Sguardo (Sop): Uccide le creature malvagie con 5 DV o meno entro un raggio di 18 metri, Volontà CD 37 nega. La CD è basata sul Carisma.

Incantesimi: Faerinaal lancia incantesimi come un mago di 18° livello.

Incantesimi preparati: (4/8/7/7/7/7/6/5/5/4; tiro salvezza CD 23 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del veleno, mano magica, messaggio, suono fantasma*; 1° - *allarme, armatura magica, dardo incantato* (3), *foschia occultante, ritirata rapida, scudo*; 2° - *astuzia della volpe, immagine speculare, mano spettrale, oscurità, raggio rovente, tocco di idiozia, vedere invisibilità*; 3° - *blocca persone, distorsione, estremità affilata, palla di fuoco, protezione dall'energia, stelle di Arvandor**, *suggestione*; 4° - *allucinazione mortale, muro di fuoco, muro di ghiaccio, nebbia radiosa**, *porta dimensionale, scrutare, sfera elastica di Otiluke*; 5° - *arma svanente**, *cono di freddo, contattare altri piani, nebbia mentale, nube mortale, spezzare incantamento, volo giornaliero*; 6° - *disintegrazione, dissolvi magie superiore*(2), *elucubrazione di Mordenkainen, tocco adamantino**, *velo*; 7° - *esilio, gabbia di forza, sarcofago d'ambra**, *spada di Mordenkainen, spostamento planare*; 8° - *labirinto, parola del potere stordire, pugno serrato di Bigby, schermo, vuoto mentale*; 9° - *blocca mostri di massa, disgiunzione di Mordenkainen, fermare il tempo, gloria accecante** .

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *catena di fulmini* (CD 27; danni incrementati della metà come se l'incantesimo fosse modificato dal talento di metamagia Incantesimi Potenziati), *charme sui mostri di massa* (CD 27), *cura ferite gravi* (CD 24), *dissolvi magie, favore divino, giusta punizione** (CD 28), *immagine maggiore* (CD 24), *individuazione dei pensieri* (CD 23), *invisibilità superiore* (CD 25), *luci danzanti, metamorfosi di un oggetto* (CD 29), *muro di forza, telecinesi* (CD 26), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso e 25 kg di oggetti), *velocità* (CD 24); 1 volta al giorno - *fermare il tempo, guarigione* (CD 27), *parola del potere uccidere, sciame di meteore* (CD 30). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Le seguenti capacità sono sempre attive su Faerinaal (20° livello dell'incantatore): *cerchio magico contro il male* (raggio di 6 metri), *individuazione del magico, individuazione della legge, visione del vero, vista benedetta** . Queste capacità possono essere dissolte, ma Faerinaal può riattivarle come azione gratuita.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Spada di luce (Sop): Faerinaal può creare una *spada lunga sacra di energia luminosa+4* a volontà come azione gratuita. Se muore o se perde il contatto fisico con la spada, la spada svanisce immediatamente.

Forma alternativa (Sop): Faerinaal può passare dalla sua forma umanoide alla sua forma di globo come azione standard. In forma umanoide, non può volare o usare i suoi raggi di sogno,

ma può usare il suo attacco con lo sguardo e le sue capacità magiche, effettuare attacchi fisici e lanciare incantesimi. In forma di globo, può volare, usare i suoi raggi da sogno e usare le sue capacità magiche, ma non può lanciare incantesimi o usare il suo attacco con lo sguardo. La forma di globo è incorporea e Faerinaal non ha alcun punteggio di Forza, finché rimane in quella forma. Quando è incorporeo, Faerinaal può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori (anche se la sua riduzione del danno viene comunque applicata), dagli incantesimi, dalle capacità magiche e da quelle soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magico. Anche se colpito da incantesimi o armi magiche, ha comunque una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (fatta eccezione per gli effetti di energia positiva, energia negativa, effetti di forza come un *dardo incantato* o attacchi effettuati con armi dotate della capacità *tocco fantasma*). Faerinaal rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento nella nuova forma non può essere dissolto, e Faerinaal non ritorna in alcuna forma particolare se viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela entrambe le forme simultaneamente.

Esempio di campione di Faerinaal: Karasel

Karasel è una lillend trovatrice delle stelle devota a Faerinaal. Può essere richiamata usando l'incantesimo *alleato planare superiore* o *legame planare superiore*.

Quando non suona in occasione delle molte danze indette da Morwel e Faerinaal, Karasel intrattiene i folletti che vivono nel semipiano boscoso di Morwel. A volte, Faerinaal la invia sul Piano Materiale in cerca di Hwyrr, l'Arpa Squillante (vedi "Oggetti intelligenti" nel Capitolo 6: "Magia").

Karasel porta dei piccoli monili dorati a forma di note musicali tra i suoi capelli bruni-dorati e ha un tatuaggio, a forma di goccia argentata dipinto sulla sua guancia destra. Difficilmente viene vista senza il suo *flauto d'argento* e il suo famiglio celestiale (una graziosa coure eladrin dalle ali a farfalla di nome Twilight).

Karasel: Lillend stregona 8/trovatrice delle stelle 3; GS 18; esterno Grande (buono, caotico, extraplanare); DV 7d8+14 più 8d4+16 più 3d6+6; pf 96; Iniz +8; Vel 6 m, volare 21 m (media); CA 26, contatto 15, colta alla sprovvista 22; Att base +13; Lotta +22; Att +20 in mischia (1d8+8/19-20, *spada corta+3*) o + 17 in mischia (2d6+7, colpo di coda); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d8+8/19-20, *spada corta+3*) e + 12 in mischia (2d6+7, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS musica bardica, stritolare 2d6+5, cacofonia sacra, afferrare migliorato, incantesimi, capacità magiche; QS incantesimi celestiali, scurovisione 18 m, immunità ai veleni, resistenza al fuoco 10, *manto stellare*; TS Temp +10, Rifl +16, Vol +17; AL CB; For 20, Des 18, Cos 15, Int 14, Sag 16, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +23, Conoscenze (natura) +4, Diplomazia +24, Intimidire +7, Intrattenere (strumenti a corda) +18, Nuotare +8, Osservare +15, Percepire Intenzioni +16, Raggirare +16, Rapidità di Mano +6, Sapienza Magica +24, Sopravvivenza +17, Valutare +12; Allerta (conferito dal famiglio), Cavaliere delle Stelle, Famiglio Celestiale, Incantare in Combattimento, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Parole della Creazione, Riflessi Fulminei.

Musica bardica: Karasel possiede la capacità di musica bardica di un bardo di 9° livello.

Stritolare (Str): Karasel infligge 2d6+5 danni se supera una prova di lotta. Per stritolare deve usare tutta la parte inferiore del suo corpo, quindi non può effettuare azioni di movimento quando stritola, anche se può comunque attaccare con la sua spada.

Cacofonia sacra: Come effetto aggiuntivo di musica bardica, Karasael può creare una canzone che ostacola le creature malvagie. Qualsiasi creatura malvagia entro 9 metri da Karasel deve superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica. Usando le Parole della Creazione con questo effetto, la CD del tiro salvezza sale a 20 + il livello dell'incantesimo e infligge 8d4 danni non letali a Karasel. Cacofonia sacra è una capacità sonora, di influenza mentale.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, Karasel deve mettere a segno un attacco con un colpo di coda. Può allora tentare di cominciare una lotta come azione gratuita, e senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Incantesimi: Karasel lancia incantesimi come un bardo di 6° livello.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/3; tiro salvezza CD 16* + livello dell'incantesimo): 0 - *evoca strumento, individuazione del magico, luce, mano magica, messaggio, prestidigitazione*; 1° - *camuffare se stesso, confusione inferiore, cura ferite leggere, rimuovi paura*; 2° - *immagine speculare, inno di Faerinaal*[2], *sfocatura*.

*Compreso il bonus di +1 alla CD del tiro salvezza dovuto al *flauto d'argento*.

2 Questo incantesimo è descritto nel Capitolo 6: Magia.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7[1]/5[1]; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, frastornare, lettura del magico, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano, suono fantasma, tocco di affaticamento*; 1° - *dardo incantato, immagine silenziosa, protezione dal male, ritirata rapida, scudo*; 2° - *giogo della pietà*[2], *individuazione dei pensieri, splendore dell'aquila, vedere invisibilità*; 3° - *pagliuzze dolorose*[2], *velocità, urlo di guerra*[2]; 4° - *invisibilità superiore, trama iridescente*.

1 Compresi gli incantesimi bonus della classe di prestigio del trovatore delle stelle (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

2 Questo incantesimo è descritto nel Capitolo 6: "Magia".

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del male*; 3 volte al giorno - *luce, oscurità, scassinare, terreno illusorio* (CD 19); 1 volta al giorno - *charme su persone* (CD 16), *parlare con gli animali, parlare con i vegetali*. 10° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi celestiali: Karasel può apprendere e lanciare qualsiasi incantesimo descritto nel Capitolo 6 dotato della componente celestiale, purché sia in grado di lanciare tale incantesimo sotto ogni altro aspetto.

***Manto stellare* (Mag):** Karasel può lanciare *manto stellare* una volta al giorno (vedi Capitolo 6: "Magia"). 18° livello dell'incantatore.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+6, spada corta+3 in aurorum (vedi Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico" per le proprietà speciali dell'aurorum), *anello di protezione+2, flauto d'argento* (aggiunge +1 alle CD degli incantesimi da bardo).

Tratti della personalità: Fantasiosa, cortese e romantica.

Twilight, famiglio celestiale di Karasel: Coure eladrin; GS -; esterno Minuscolo (buono, caotico, eladrin, extraplanare); DV 2d8+2 (speciale); pf 48; Iniz +7; Vel 6 m, volare 18 m (perfetta); CA 27, contatto 18, colto alla sprovvista 19; Att base +13; Lotta +3; Att +22 in mischia (1d2-2, pugnale); Att comp +22 in mischia (1d2-2, pugnale); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS capacità magiche; QS forma alternativa, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, linguaggi; TS Temp +9 (+13 contro veleni), Rifl +17, Vol +14; AL CB; For 6, Des 24, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +12, Ascoltare +15, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +22, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +17, Intrattenere (strumenti a corda) +15, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +24, Nuotare +1,

Osservare +12, Percepire Intenzioni +13, Raggirare +13, Sapienza Magica +21, Scalare +10, Sopravvivenza +14, Valutare +11; Arma Accurata.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico, individuazione del male, luminescenza, luci danzanti*; 3 volte al giorno - *dardo incantato, sonno* (CD 14). Tutte le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Forma alternativa (Sop): Twilight può assumere la forma di una sfera di luce incorporea a volontà. Questa trasformazione viene considerata un'azione standard. In questa forma, può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, dagli incantesimi, dalle capacità magiche e da quelle soprannaturali. In questa forma, Twilight ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, fatta eccezione per quegli effetti di forza o attacchi effettuati con armi dotate della capacità di tocco fantasma. In questa forma, Twilight può passare attraverso gli oggetti solidi, ma non gli oggetti di forza, a volontà. Quando è incorporeo, i suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione funzionano normalmente. In questa forma, Twilight si muove sempre silenziosamente e non può essere udito attraverso prove di Ascoltare, se non lo desidera. Finché è incorporeo, Twilight emette luce, se così desidera, proiettando illuminazione a volontà entro un raggio massimo di 9 metri. Cambiare l'ammontare di luce proiettata è un'azione gratuita che Twilight può effettuare una volta per round.

Cerchio magico contro il male (Sop): Twilight è perennemente circondato da un effetto di cerchio magico contro il male, che funziona come l'incantesimo omonimo (8° livello dell'incantatore). L'effetto può essere dissolto, ma Twilight può ricrearlo di nuovo nel corso del suo turno successivo come azione gratuita. (I benefici difensivi del cerchio non sono inclusi nelle statistiche di Twilight sopra riportate).

Abilità: I coure hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi (incluso nelle statistiche soprastanti).

Proprietà: Pugnale.

Tratti della personalità: Fedele, timido e riservato.

GWYNHARWYF, LA FURIA TURBINANTE

Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi Vita: 26d8+260 (377 pf)
Iniziativa: +11
Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 30 m (perfetta)
Classe Armatura: 47 (+7 Des, +12 naturale, +9 deviazione, +9 cognitivo), contatto 35, colta alla sprovvista 40
Attacco base/Lotta: +26/+38
Attacco: *Scimitarra sacra affilata+3* +41 in mischia (1d6+15/15-20 più 2d6 sacri) o schianto +38 in mischia (1d6+18)
Attacco completo: *Scimitarra sacra affilata+3* +41/+36/+31/+26 in mischia (1d6+15/15-20 più 2d6 sacri) o schianto +38/+33/+28/+23 in mischia (1d6+18) o *scimitarra sacra affilata+3* +37/+32/+27/+22 in mischia (1d6+15/15-20 più 2d6 sacri) e *scimitarra sacra dell'esilio+2* +37/+32/+27 in mischia (1d6+14/18-20 più 2d6 sacri e *esilio*)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ira possente, capacità magiche, esplosione turbinante
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 20/male e ferro freddo, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, schivare prodigioso migliorato, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 39, linguaggi, schivare prodigioso
Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +24, Vol +23
Caratteristiche: For 35, Des 25, Cos 30, Int 23, Sag 23, Car 29
Abilità: Acrobazia +38, Addestrare Animali +38, Artista della Fuga +36, Ascoltare +37, Cavalcare +38, Concentrazione +39, Diplomazia +40, Intimidire +38, Muoversi Silenziosamente +36, Nascondersi +36, Osservare +37, Percepire Intenzioni +35, Saltare +43, Scalare +41, Utilizzare Corde +36 (+38 con legami)
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 26
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Caotico buono
Avanzamento: -

Gwynharwyf, la Furia Turbinante

Un'elfa bassa e robusta si fa avanti, pronta a combattere. La sua chioma selvaggia è color bianco argentato e i suoi occhi sono verdi come la giada. Ha una carnagione abbronzata e impugna un paio di scimitarre scintillanti che sembrano riflettere ogni colore dell'arcobaleno.

Gwynharwyf, patrona dei barbari buoni, è una fedele campionessa della Regina Morwel e una barbara di impareggiata ferocia. In qualità di una dei consorti di Morwel, soddisfa i desideri della regina quando non guida le orde barbariche nella lotta eterna contro il male.

Gwynharwyf può anche assumere la forma di un turbine di sabbia scintillante.

Combattimento

Gwynharwyf ricorre all'ira prima di entrare in battaglia, facendo a pezzi i suoi avversari con le sue *scimitarre sacre*.

Gli attacchi naturali di Gwynharwyf e le armi da lei impugnate vengono considerate di allineamento caotico e buono ai fini di oltepassare la riduzione del danno.

Ira possente (Str): Gwynharwyf può entrare in ira per 6 volte al giorno, ma soltanto per una volta nel corso di un incontro. Durante la sua ira, acquisisce un bonus +8 alla sua Forza e alla sua Costituzione e un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà; subisce anche una penalità di -2 alla CA. Gwynharwyf non diventa affaticata alla fine della sua ira; sotto ogni altro aspetto questa capacità funziona come la capacità di classe del barbaro.

Capacità magiche: A volontà - *charme su persone* (CD 20), *folata di vento* (CD 21), *immagine speculare, muro di vento, sfocatura* (CD 21); 2 volte al giorno - *cura ferite gravi* (CD 22), *fulmine* (CD 22). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Esplosione turbinante (Sop): Quando è in forma di turbine, Gwynharwyf può attaccare con un'esplosione improvvisa di vento, infliggendo 12d6 danni lungo una linea di 6 metri (Riflessi CD 33 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma alternativa (Sop): Gwynharwyf può passare dalla sua forma umanoide alla sua forma di turbine come azione standard. In forma umanoide, non può volare o usare la sua esplosione turbinante, ma può usare le sue capacità magiche e le sue armi. In forma turbinante può volare, effettuare attacchi con lo schianto e attacchi da esplosione turbinante, nonché usare le sue capacità magiche.

Gwynharwyf rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento nella nuova forma non può essere dissolto, e Gwynharwyf non ritorna in alcuna forma particolare se viene uccisa. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela entrambe le forme simultaneamente.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Gwynharwyf non può essere attaccata ai fianchi, se non da un ladro di almeno 30° livello (vedi *Manuale dei Livelli Epici*).

Schivare prodigioso (Str): Gwynharwyf è in grado di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi le consentirebbero normalmente. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche se colta alla sprovvista.

Esempio di campione di Gwynharwyf: Sirocco

Sirocco è un bralani devoto a Gwynharwyf. Può essere richiamato usando l'incantesimo *alleato planare inferiore* o *legame planare inferiore*.

Sirocco si getta in battaglia con vigore. In quei combattimenti particolarmente sanguinari, cerca di alleggerire la tensione con qualche battuta o scherno, solitamente a spese del suo nemico. Si innamora facilmente delle donne che amano un buon combattimento quanto lui.

Sirocco: Bralani eladrin; GS 6; esterno Medio (buono, caotico, eladrin, extraplanare); DV 6d8+18; pf 53; Iniz +8; Vel 12 m, volare 30 m (perfetta); CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +6; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d6+4/18-20, *scimitarra sacra*+1) o + 11 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo composito sacro*+1 [bonus di For +4]) o +10 in mischia (1d6+4, schianto); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+4/18-20, *scimitarra sacra*+1) o +11/+6 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo composito sacro*+1 [bonus di For +4]) o +10/+5 in mischia (1d6+4, schianto); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS capacità magiche, esplosione turbinante; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo o male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, tratti degli esterni, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 17, linguaggi; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +7; AL CB; For 18, Des 18, Cos 17, Int 13, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Addestrare Animali +11, Artista della Fuga +13, Ascoltare +13, Cavalcare +6, Concentrazione +12, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +13, Percepire Intenzioni +11, Saltare +10, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami); Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata.

Capacità magiche: A volontà - *charme su persone* (CD 15), *folata di vento* (CD 16), *immagine speculare, muro di vento, sfocatura* (CD 16); 2 volte al giorno - *cura ferite gravi* (CD 17), *fulmine* (CD 17). 6° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Esplosione turbinante (Sop): Quando è in forma di turbine, Sirocco può attaccare con un'improvvisa esplosione di vento, infliggendo 3d6 danni lungo una linea di 6 metri (Riflessi CD 16 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma alternativa (Sop): Sirocco può passare dalla sua forma umanoide alla sua forma di turbine come azione standard. In forma umanoide, non può volare o usare la sua esplosione turbinante, ma può usare le sue capacità magiche e le sue armi. In forma turbinante può volare, effettuare attacchi con lo schianto e attacchi da esplosione turbinante, nonché usare le sue capacità magiche.

Sirocco rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento nella nuova forma non può essere dissolto, e Sirocco non ritorna in alcuna forma particolare se viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela entrambe le forme simultaneamente.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, scimitarra sacra+1, arco lungo composito sacro+1 (bonus di For +4), faretra con 30 frecce normali.

Tratti della personalità: Affascinante, imprevedibile, impetuoso.

ALLEATI PLANARI CELESTIALI

Di seguito è presentata una tabella di riferimento rapido che elenca i vari alleati planari celestiali presentati in questo capitolo.

Alleati planari inferiori	Pagina
Thraemeus (arconte segugio, LB)	128
Arkareon (deva movanico, LB)	135
Teerlyn (cervidal femmina monaca 2, LB)	143
Alygaros (aasimar invocatore 5/ sentinella di Bharrai 1, NB)	149
Sirocco (bralani eladrin, CB)	156

Alleati planari	Pagina
Ziamiral (arconte spada guerriero 1, LB)	126
Drusulai (nano mezzo-celestiale paladino 12, LB)	131
Zyd (umano mezzo-celestiale chierico 5/ guerriero 4/ creatore di meraviglie 3, NB)	141
Imodocen (asura femmina ranger 4, CB)	144
Krune (androsfinge mezzo-celestiale, CB)	152

Alleati planari superiori	Pagina
Olythartu (aasimar femmina barbara 15/ spada della giustizia 3, CB)	129
Evansheer (deva astrale femmina chierica 1/ pugno di Raziel 5, LB)	133
Goldcrown (treant mezzo-celestiale druido 6/ leone di Talisid 5, NB)	140
Serradus (lupinal cacciatore di Kharash 10, NB)	147
Karasel (lillend stregona 8/ trovatrice delle stelle 3, CB)	154

Illus. di D. Kovacs

Le creature descritte in questa sezione non sono mostri nel senso tradizionale del termine, e sono molto rari i casi in cui appaiono come avversari ai personaggi giocanti, a meno che tali personaggi non siano malvagi o non stiano perseguendo un obiettivo malvagio. Molto più spesso, fungono da alleati o da consiglieri ai personaggi giocanti di allineamento buono, sia che vengano evocati dal Piano Materiale attraverso un incantesimo *alleato planare*, sia che vengano acquisiti attraverso il talento Famiglio Celestiale, o attraverso mezzi più tradizionali.

TIPO SENZAMORTE

Il senzamorte è un nuovo tipo di creatura che sta ad indicare quelle creature che sono morte ma che sono tornate a una sorta di vita spirituale. Sotto molti aspetti, sono simili sia alle creature viventi che ai non morti. Tuttavia, mentre i non morti rappresentano una grottesca imitazione della vita e una violazione dell'ordine naturale delle cose, i senzamorte si limitano a rimandare l'inevitabilità della morte per un breve periodo al fine di portare a compimento un'impresa giusta. Mentre i non morti traggono il loro potere dal Piano dell'Energia Negativa, i senzamorte sono strettamente legati al Piano dell'Energia Positiva, il luogo natale di tutte le anime. In pratica, i senzamorte sono poco più di anime disincarnate, a volte ancora dotate di un corpo materiale, molto più spesso incorporee e a malapena più tangibili di un'anima al suo stato più puro.

Peculiarità

- Dado Vita a 12 facce.
- Bonus di attacco base pari a 1/2 del totale dei Dadi Vita (come i maghi).
- Tiri salvezza buoni.
- Punti abilità pari a (4 + modificatore di Int, fino a un minimo di 1 per Dado Vita, quadruplicati per il primo Dado Vita).

Tratti

- Nessun punteggio di Costituzione.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale).
- Immunità al veleno, agli effetti di sonno, di paralisi, di stordimento, alle malattie e agli effetti di morte.
- Non è soggetto a colpi critici, a danni non letali o al risucchio di caratteristiche. Immune ai danni ai punteggi di caratteristica fisici (Forza, Destrezza e Costituzione) oltre che gli effetti di affaticamento e di esaurimento. A differenza dei non morti, i senzamorte sono soggetti ai risucchi di energia. Come le creature viventi, i senzamorte vengono danneggiati dall'energia negativa e guariti dall'energia positiva.
- Immunità a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, fatta eccezione per gli attacchi a risucchio di energia, gli effetti che funzionano anche sugli oggetti e gli effetti innocui.
- Non può utilizzare l'azione di correre.
- Usa il modificatore di Carisma per le prove di Concentrazione.
- Non rischia morte per danno massiccio, ma

se viene ridotto a 0 pf o meno, viene distrutto immediatamente.
- Non è influenzato dagli incantesimi o dalle capacità di *rianimare morti* e di *reincarnazione*. *Resurrezione* e *resurrezione pura* possono avere effetto se il senzamorte è consenziente. Questi incantesimi trasformano il senzamorte nella creatura vivente che era prima di diventare un senzamorte.
- I chierici malvagi possono scacciare o distruggere i senzamorte allo stesso modo in cui i chierici buoni scacciano o distruggono i non morti. I chierici buoni e i paladini possono intimorire, comandare o rafforzare le creature senzamorte allo stesso modo in cui i chierici malvagi possono intimorire, comandare o rafforzare i non morti.
- Le creature senzamorte acquisiscono dagli incantesimi *consacrare* e *santificare* gli stessi benefici che i non morti traggono da *profanare* e *dissacrare* e sono ostacolati dagli incantesimi *dissacrare* e *profanare* allo stesso modo in cui i non morti sono ostacolati da *consacrare* e *santificare*. *Nascondersi ai non morti* e *non morto a morto* funzionano anche contro i senzamorte. Gli incantatori malvagi possono rimanere storditi dall'aura schiacciante delle creature senzamorte proprio come gli incantatori buoni possono essere storditi dalle aure schiaccianti dei non morti. Viene usato il paragrafo relativo ai "non morti" della descrizione dell'incantesimo *individuazione del male*, quando dei senzamorte si trovano nell'area di un incantesimo *individuazione del bene*. I senzamorte vengono guariti da *distruggere non morti* e danneggiati dall'acqua sacrilega allo stesso modo in cui i non morti vengono danneggiati dall'acquasanta. I senzamorte non sono influenzati dalle armi della distruzione. Quegli incantesimi che esercitano un effetto maggiorato sulle creature non morte (come ad esempio *bagliore solare*, *esplosione solare*, *luce incandescente*, *muro di fuoco*, *pietra magica* e *tocco di gelo*) non esercitano un effetto maggiorato sulle creature senzamorte. I senzamorte subiscono solo 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore da *luce incandescente*. Incantesimi come *comandare non morti*, *controllare non morti*, *creare non morti*, *creare non morti superiori* e *fermare non morti* non influenzano e non creano creature senzamorte.
- Competenza nelle sue armi naturali e in qualsiasi arma nominata nella sua scheda.
- Competenza in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) indossata nella descrizione, oltre che in tutti i tipi più leggeri di essa. Se il senzamorte non indossa alcuna armatura, non possiede competenza nelle armature.
- Il senzamorte non respira, non mangia e non dorme.

Aleax

Illus. di S. Belladin

ALEAX

Un aleax, la manifestazione fisica della vendetta, viene inviato dalle divinità per punire e redimere coloro che si sono allontanati dai dettami del loro allineamento, che non sono riusciti ad effettuare i sacrifici dovuti o che hanno suscitato in tal modo la collera della divinità. Un aleax ha lo stesso aspetto della sua vittima designata, fatta eccezione per gli occhi, che risplendono di una luce dorata o argentata.

Un aleax non esiste finché non viene chiamato in vita da una divinità. La divinità infonde nell'aleax un frammento della sua coscienza prima di inviarlo nella locazione della sua vittima designata. Quando appare, l'aleax può pronunciare alcune rapide parole nel linguaggio della divinità (che potrebbe essere compreso o meno dalla vittima), per dichiarare la natura dell'aggressione e insistere affinché la vittima si sottometta alla sua punizione. Dopo aver pronunciato il decreto, l'aleax attacca senza quartiere e senza alcuna pietà. Nessuna discussione o supplica viene ascoltata.

Una divinità può disporre soltanto di un aleax alla volta, e un aleax può essere inviato soltanto in cerca di una precisa creatura. Una divinità non può inviare un secondo aleax per ottenere vendetta presso un personaggio che abbia già ucciso l'aleax della divinità una volta.

CREARE UN ALEAX

Un aleax possiede tutte le statistiche, le caratteristiche, le qualità, i tratti razziali e le proprietà della sua vittima designata (da qui in avanti indicata come "creatura base"), fatta eccezione per quanto sotto indicato:

Tipo: Cambia in costrutto.

Dado Vita: Cambia in Dado Vita a 10 facce. Un aleax di taglia Piccola o superiore ottiene un numero di punti ferita aggiuntivi basato sulla sua taglia: Piccola 10, Media 20, Grande 30, Enorme 40, Mastodontico 60, Colossale 80. Questi punti ferita bonus non cambiano quando l'aleax si trasforma in una forma più grande o più piccola.

Iniziativa: L'aleax acquisisce un bonus cognitivo di +1 alle prove di iniziativa.

Classe Armatura: L'aleax acquisisce un bonus di perfezione +2 alla CA.

Capacità speciali: L'aleax acquisisce tutte le capacità speciali della vittima, più quelle che seguono:

Luce incandescente (*Mag*): Una volta per round, come azione standard, un aleax può lanciare raggi di luce dai suoi occhi. I raggi duplicano gli effetti di un incantesimo *luce incandescente* (livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita dell'aleax).

Trasformazione (*Mag*): Un aleax può effettuare *trasformazione* a volontà, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo. Un aleax solitamente predilige una o due forme alternative, correla-

te alla divinità che serve (ad esempio, l'aleax di Bahamut è solito assumere la forma di un drago d'oro). L'aleax mantiene le sue capacità magiche e straordinarie indipendentemente dalla sua nuova forma. 20° livello dell'incantatore.

Morte improvvisa (Str): Se l'aleax uccide la sua vittima designata, lo spirito della vittima viene immediatamente trasportato al cospetto della divinità dell'aleax, che gli offre un'ultima possibilità di riscattare la sua vita. La divinità può esigere un servizio, un giuramento, un oggetto magico o un altro oggetto prezioso, o un sacrificio analogo. Se il personaggio non paga il prezzo richiesto, il suo spirito viene distrutto e il personaggio non può essere riportato in vita in alcun modo.

Se la vittima designata distrugge l'aleax in combattimento, l'aleax sparisce assieme a tutto il suo equipaggiamento. Tuttavia, parte dell'essenza divina che era infusa nell'aleax si fonde con il personaggio, che acquisisce immediatamente i seguenti benefici: un bonus di +2 alla Saggezza, un bonus cognitivo di +1 a tutte le prove di iniziativa, un bonus di perfezione +2 alla CA e una resistenza agli incantesimi pari ai Dadi Vita dell'aleax. La collera della divinità viene annullata, e nessun altro attacco verrà condotto contro il personaggio, quale che sia stata l'offesa che aveva generato l'aleax (anche se il personaggio non rinuncia a comportarsi in maniera inappropriata).

Qualità speciali: L'aleax acquisisce tutte le qualità speciali della vittima, più le seguenti:

Tratti dei costrutti: Un aleax gode di immunità ai veleni, agli effetti di sonno magico, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, agli effetti di necromanzia, agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, a danni debilitanti, a danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica, all'affaticamento, all'esaurimento o ai risucchi di energia. Se subisce dei danni, non può guarire ma può essere riparato. Un aleax viene immediatamente distrutto, qualora scenda a 0 pf o meno. Dal momento che non è mai stato veramente vivo, un aleax non può essere rianimato o fatto risorgere. Scurovisione 18 m e visione crepuscolare.

Guarigione rapida 5 (Str): L'aleax guarisce di 5 danni per round. Sotto ogni altro aspetto, la guarigione rapida funziona come la guarigione naturale. La guarigione rapida non restituisce quei punti ferita persi per fame, sete o soffocamento e non consente all'aleax di rigenerare o di riattaccare eventuali parti del corpo recise.

Nemico singolare (Str): Anche se l'aleax è visibile a tutti, solo la sua vittima designata può danneggiarlo. Gli attacchi effettuati dalle altre creature vengono respinti, non infliggono alcun danno e non ostacolano l'aleax in alcun modo.

Resistenza agli incantesimi (Str): L'aleax possiede una resistenza agli incantesimi par a 10 + i suoi Dadi Vita o la resistenza agli incantesimi della sua vittima designata, scegliendo il valore più alto.

Visione del vero (Mag): Un aleax può usare *visione del vero* a volontà, come azione gratuita. 20° livello dell'incantatore.

Caratteristiche: Un aleax non possiede alcun punteggio di Costituzione.

Abilità e talenti: Un aleax possiede le abilità e i talenti della creatura base.

Grado di Sfida: Come la creatura base +3.

ARCONTE

Quando una divinità legale buona desidera interagire con i suoi sudditi del Piano Materiale, quasi sempre lo fa attraverso intermediari angelici conosciuti come arconti. Gli arconti lanterna, segugio e tromba vengono descritti nel *Manuale dei Mostri*, poiché sono quelli che vengono più spesso incontrati dagli avventurieri mortali. Coloro che si avventurano verso i Sette Cieli Ascendenti di Celestia o che hanno accesso agli incantesimi *alleato planare* potrebbero entrare in contatto con gli arconti più potenti di seguito descritti.

Gli arconti parlano Celestiale, Infernale e Draconico, anche se sono in grado di parlare con qualsiasi creatura in virtù della loro capacità di linguaggi.

Combattimento

Gli arconti non attaccano mai senza esser provocati. Se possibile, evitano di colpire altre creature buone, usando incantesimi non letali o attacchi non letali, se possibile. Un arconte adirato può rivelarsi l'incarnazione stessa della furia.

Gli arconti in generale preferiscono affrontare il nemico a viso aperto, nei limiti della prudenza. Tuttavia se si trovano in minoranza fanno il possibile per eliminare lo svantaggio (di solito adottando tattiche mordi e fuggi o colpendo il nemico con la magia, prima di gettarsi in mischia).

Tratti degli arconti: Un arconte possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

- Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.
- *Aura di minaccia (Sop)*: Un'aura di giustizia circonda l'arconte che combatte o si arrabbia. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte deve superare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere ai suoi effetti. La CD del tiro salvezza varia a seconda del tipo di arconte, è basata sul Carisma e include un bonus razziale di +2. Coloro che falliscono il tiro salvezza, subiscono una penalità di -2 agli attacchi, alla CA e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura di quello stesso arconte per 24 ore.
- Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.
- Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
- *Cerchio magico contro il male (Sop)*: Un effetto di *cerchio magico contro il male* circonda costantemente l'arconte (livello dell'incancatore pari ai Dadi Vita dell'arconte). (I benefici difensivi del cerchio non sono conteggiati nella tabella delle statistiche dell'arconte).
- *Tratti degli esterni:* Un arconte non è soggetto a *rianimare morti, reincarnazione* o *resurrezione* (sebbene un incantesimo *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* possono restituirgli la vita). Scurovisione 18 metri.
- *Teletrasporto (Sop)*: L'arconte può utilizzare teletrasporto superiore a volontà, come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore), eccetto che la creatura può trasportare solo se stessa e oggetti fino a un totale di 25 kg.
- *Linguaggi (Sop)*: Tutti gli arconti possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se avessero lanciato un incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

ARCONTE GUARDIANO

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m in armatura completa (6 quadretti); base 12 m
Classe Armatura: 30 (-1 taglia, +12 naturale, +9 *armatura completa della fortificazione leggera+1*), contatto 9, colto alla sprovvista 30
Attacco base/Lotta: +8/+20
Attacco: Artiglio +15 in mischia (1d8+8)

Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (1d8+8) e morso +10 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Squartare 2d8+12, capacità magiche
Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 25, teletrasporto, linguaggi, schivare prodigioso, stima infallibile
Tiri salvezza: Temp +9 (+13 contro veleni), Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche: For 27, Des 11, Cos 17, Int 16, Sag 12, Car 12
Abilità: Acrobazia -3, Ascoltare +22, Cercare +14, Concentrazione +14, Conoscenze (piani) +14, Conoscenze (religioni) +14, Diplomazia +14, Nuotare +9, Osservare +22, Percepire Intenzioni +12, Saltare +14, Scalare +14, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce su altri piani)
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; metà degli oggetti
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: 9-18 DV (Grande); 19-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +7

Questa massiccia creatura, alta come un ogre, è ricoperta di pelo bianco, ha la testa simile a quella di un orso e gli occhi che luccicano come due opali nere. Le sue grosse zampe bianche terminano con affilatissimi artigli neri come la pece. La creatura indossa un'intimidatoria armatura completa ricoperta di simboli sacri e virtuosi che emanano un debole bagliore.

I solenni arconti guardiano sorvegliano le porte dei Sette Cieli, sempre vigili per difendere i bastioni della legge e dell'ordine da eventuali assedi. Dal momento che attacchi del genere si verificano raramente, i guardiani hanno come secondo compito quello di osservare le vicende del Piano Materiale attraverso grandi polle magiche di scrutamento situate nei pressi delle porte.

La testa d'orso e l'atteggiamento gentile degli arconti guardiano a volte lascia credere ai suoi nemici che essi siano caratterizzati anche dall'indole pigra tipica degli orsi, una conclusione che presto si rivela errata, una volta che il combattimento ha inizio e i loro possenti artigli e mascelle cominciano a scattare.

Arconte guardiano

Illus. di M. Nelson

I guardiani non dormono mai e passano tutto il loro tempo a vegliare sulle porte o sulle polle a loro assegnate. Per questo, molti mortali si riferiscono ai guardiani chiamandoli "gli osservatori". Hanno un'interazione più frequente e una comprensione maggiore del mondo dei mortali rispetto agli altri arconti, il che è fonte per loro di orgoglio, che dimostrano apertamente (a volte anche fin troppo apertamente, generando attriti tra gli altri arconti). Forse a causa delle tentazioni che osservano quotidianamente, gli arconti guardiano cadono nel vizio del male più frequentemente di qualsiasi altro tipo di celestiale.

Gli arconti guardiano non parlano mai a voce alta: preferiscono comunicare telepaticamente. Sono alti 3 metri e pesano 325 kg.

Combattimento

Molti arconti guardiano detestano la battaglia, ma vi si tuffano con impeto se si tratta di proteggere le porte di Celestia da eventuali intrusi o quando devono svolgere qualche impresa importante per conto delle divinità del bene. I guardiani in genere usano la loro capacità di stima infallibile per localizzare un potenziale bersaglio prima di gettarsi in mischia e tentare di afferrare, stritolare e squartare più nemici possibile. I loro possenti muscoli e i loro artigli affilati come lame li rendono dei guerrieri a mani nude sorprendenti, seppur sempre riluttanti.

Le armi naturali di un arconte guardiano, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento legale e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Squartare (Str): Un arconte guardiano che colpisce con entrambi gli attacchi con artiglio si avventa sull'avversario e ne dilania le carni. Questo attacco infligge 2d8+12 danni.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, colpo accurato, fiamma perenne, individuazione dei pensieri* (CD 13), *individuazione dello scrutamento, localizza creatura, scrutare* (CD 16), *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno - *scudo degli arconti**, *visione del vero* (CD 16). 11° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia (Sop): Tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 + 1/2 dei Dadi Vita dell'arconte dai suoi livelli di classe + il modificatore di Carisma dell'arconte.

Olfatto acuto (Str): Un arconte guardiano è in grado di individuare nemici in arrivo, percepire attraverso l'olfatto i nemici nascosti e seguire le tracce attraverso il fiuto.

Schivare prodigioso (Str): Un arconte guardiano conserva il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista e non può essere attaccato ai fianchi se non da un ladro di livello pari o superiore al 12°.

Stima infallibile (Sop): Un arconte guardiano riconosce intuitivamente l'allineamento di qualsiasi creatura entro 18 metri da lui. I normali metodi di occultare il proprio allineamento, come *dissimulare* o *anti-individuazione* non hanno alcun effetto sulla stima infallibile di un arconte guardiano.

Abilità: I sensi acuti di un arconte guardiano gli conferiscono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

ARCONTE GUFO

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +5 Des, +10 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +10/+18
Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d8+3)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d8+3) e 1 morso +8 in mischia (1d6+1/19-20)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Raggi oculari, capacità magiche, incursione
Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 25, *pietra in carne*, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +11 (+15 contro veleni), Rifl +14, Vol +14
Caratteristiche: For 16, Des 20, Cos 18, Int 17, Sag 25, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +17, Ascoltare +19, Cercare +15, Concentrazione +15, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +16, Guarire +19, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13, Osservare +23*, Percepire Intenzioni +19, Sapienza Magica +15, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce su altri piani), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)
Talenti: Attacco in Volo, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-5)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: 11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +8

Questo grosso gufo è alto oltre 2,4 metri ed è ricoperto da piume bianche e grigiastre. I suoi letali artigli, il suo becco affilato e i suoi grandi occhi risplendono di una luce argentata.

Gli arconti gufo pattugliano i cieli di Celestia o degli altri piani di allineamento buono. Fungono principalmente da esploratori aerei, da messaggeri e da spie per gli arconti trono. Possono anche fungere da fanteria aerea quando necessario. Oltre ai doveri nei confronti dei loro superiori, gli arconti gufo proteggono anche le creature celestiali minori, e gli animali in particolare. Nuocere a una creatura celestiale nei Piani Superiori è un buon metodo per attirarsi l'ira di un arconte gufo.

Raramente gli arconti gufo annunciano la loro presenza. Quando scorgono una potenziale minaccia, avvertono i loro superiori prima di affrontare la minaccia direttamente, anche se sono più che in grado di affrontare la maggior parte dei problemi per conto loro. Non hanno bisogno di dormire e passano buona parte del loro tempo in volo. Di tanto in tanto lasciano i cieli per sostenere qualche loro alleato terreste o per visitare le corti dei celestiali supremi. Sono tenuti a fare rapporto quotidianamente ai loro superiori, informandoli di tutte le potenziali minacce su qualsiasi piano si trovino a risiedere.

Arconte gufo

Gli arconti gufo sono alti circa 2,4 metri e pesano 150 kg. Parlano Celestiale, Draconico, Infernale e Silvano.

Combattimento

La battaglia non è la prima delle scelte a disposizione di un arconte gufo. Tuttavia, quando i negoziati falliscono, un arconte gufo sfreccia nei cieli e usa i suoi raggi oculari e le sue capacità magiche contro gli avversari. Se combattono in grossi numeri, gli arconti gufo si fanno piuttosto audaci e spesso assaltano i loro nemici con degli attacchi ad incursione.

Le armi naturali di un arconte gufo, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento legale e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno. I suoi artigli e il suo becco vengono anche considerati armi argentate ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Raggi oculari (Sop): Per sei volte al giorno, un arconte gufo può sprigionare due raggi di luce argentata dagli occhi, per colpire un avversario entro 36 metri. L'arconte gufo deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza per colpire e la creatura colpita dai raggi oculari deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20, altrimenti verrà trasformata in pietra. La CD del tiro salvezza di questa capacità è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *calmare animali* (CD 13), *charme su animali* (CD 13), *dissolvi magie, libertà di movimento* (solo su se stesso; sempre attiva), *luminescenza, parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *congedo* (CD 16), *dissolvi magie superiore, neutralizza veleno* (CD 16), *scopri il percorso* (CD 18); 1 volta al giorno - *potere divino, reincarnazione.* 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incursione (Str): L'arconte gufo può eseguire un attacco in incursione simile a un'azione di carica sotto molti aspetti, fatta eccezione per quanto segue. L'arconte gufo deve volare verso il suo bersaglio per almeno 12 metri in linea retta. Se l'attacco in

incursione ha successo, l'arconte gufo può tentare di entrare in lotta con il bersaglio senza provocare un attacco di opportunità, oppure di infliggere danni raddoppiati da artiglio (2d8+8 danni).

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 17 nega.

***Pietra in carne* (Mag):** Un arconte gufo può usare *pietra in carne* a volontà, con gli stessi effetti dell'incantesimo (Tempra CD 18 nega). Quando lanciato su una creatura trasformata in pietra dai raggi oculari dello stesso arconte (vedi sopra), l'incantesimo non richiede al bersaglio alcun tiro salvezza per sopravvivere alla trasformazione. 12° livello dell'incantatore.

Abilità: La vista acuta di un arconte gufo gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. *Nelle aree di illuminazione fioca, il bonus sale a +8.

ARCONTE SPADA

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 11d8+22 (71 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 26 (-1 taglia, +3 Des, +14 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +11/+22
Attacco: Braccio-spada +20 in mischia (1d8+9/19-20 più 2d6 sacri più 1d6 da fuoco)
Attacco completo: 2 bracci-spada +20 in mischia (1d8+9/19-20 più 2d6 sacri più 1d6 da fuoco)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Bracci-spada, tuffo scorporante, capacità magiche
Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 26, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +9 (+13 contro veleni), Rifl +10, Vol +9
Caratteristiche: For 25, Des 17, Cos 14, Int 12, Sag 14, Car 17
Abilità: Camuffare +14, Cercare +12, Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (religioni) +12, Decifrare Scritture +12, Diplomazia 17, Equilibrio +14, Nascondersi +12, Percepire Intenzioni +14, Raccogliere Informazioni +15, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce su altri piani)
Talenti: Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: 12-21 DV (Grande); 22-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +9

Questa creatura assomiglia a un umano di grandi dimensioni, dall'aspetto rude ma affascinante, dotato di due imponenti ali piumate. Prima di entrare in combattimento, trasforma i suoi avambracci in due affilate lame infuocate che crepitano nell'aria.

I celestiali supremi dei Sette Cieli usano gli arconti spada come protettori della legge celestiale, uno scopo che sembra fatto apposta per gli esperti arconti spada.

Arconte spada

Gli arconti spada indossano vesti semplici in tessuto decorato, avvolgendosi in grandi mantelli quando cercano di non farsi notare nell'ambiente circostante. Molti di loro, tuttavia, fanno ben pochi sforzi per occultarsi, convinti che la rettitudine della loro missione non debba essere compromessa da alcun sotterfugio. La bellezza delle ali piumate di un arconte spada rivaleggia con quelle delle più maestose aquile giganti. Quando gli arconti spada sono in collera o devono entrare in combattimento, i loro avambracci si trasformano in *spade lunghe infuocate sacre*.

Gli arconti spada parlano Celestiale e Infernale. Sono alti 3 metri e pesano 225 kg.

Combattimento

A meno che la situazione non richieda un'arma specifica, gli arconti spada solitamente preferiscono usare i loro bracci-spada in combattimento. Anche se la maggior parte degli arconti spada adora il combattimento, essi sono ben consapevoli del fardello delle capacità magiche di cui sono dotati. Quindi usano il loro potente tuffo scorporante soltanto contro quei nemici che hanno trasgredito le leggi del Monte Celestia o contro i nemici giurati delle divinità legali buone.

Le armi naturali di un arconte spada, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento legale e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Bracci-spada (Str): Come azione gratuita, un arconte spada può trasformare la carne dei suoi avambracci, indurirla e affilarla fino a farla diventare una potente lama magica. Può impugnare le due lame così create come se fossero delle spade lunghe, che godono delle proprietà di una *spada lunga infuocata sacra*+2.

L'arconte spada può ritrasformare le lame nelle sue braccia "normali" come azione gratuita. I bracci-spada non possono essere disarmati o spaccati, e si ritrasformano automaticamente in braccia al momento della morte dell'arconte.

Tuffo scorporante (Sop): Per tre volte al giorno, un arconte spada può tentare di distruggere un nemico vivente con un potente attacco in picchiata, trapassando letteralmente il suo avversario con i suoi bracci-spada, squarciando il suo corpo e inviando la sua anima prigioniera nei Sette Cieli Ascendenti.

L'attacco viene risolto come una normale carica in volo. Se l'arconte spada non riesce a danneggiare il suo avversario, l'attacco di tuffo scorporante viene comunque contato come usato. Se l'avversario viene danneggiato, tuttavia, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17. Coloro che superano il tiro salvezza sulla Tempra non subiscono ulteriori effetti al di là dei danni dell'attacco.

Se la creatura non supera il tiro salvezza, l'attacco distrugge definitivamente il corpo della vittima, uccidendolo sul colpo. Inoltre, l'anima della vittima viene rinchiusa in una grande prigione nei Sette Cieli Ascendenti di Celestia, e lì rimane finché gli arconti a capo del carcere celestiale non decidono la sua sorte.

Per liberare la creatura è necessario normalmente giungere a un accordo con un arconte trono (vedi Capitolo 7: "Celestiali supremi"), solitamente compiendo qualche impresa per la causa del bene e della legge su sua richiesta. Gli emissari del cielo non liberano mai l'anima di una creatura malvagia non redenta.

Capacità magiche: - A volontà - *aiuto, divinazione, fiamma perenne, localizza creatura, localizza oggetto, messaggio*; 3 volte al giorno - *comunione, dissolvi il caos* (CD 18), *riflessi del peccato** (CD 19) *sigillo di giustizia*; 1 volta al giorno - *tocco adamantino** (CD 19). 11° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 20 nega.

Abilità: La comprensione innata della legge, dell'individuazione e della corruzione del peccato conferiscono a un arconte spada un bonus razziale di +8 alle prove di Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni.

Arconte trono

ARCONTE TRONO

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 14d8+22 (105 pf)

Iniziativa: +11

Velocità: 9 m in armatura completa (6 quadretti); base 12 m

Classe Armatura: 40 (-1 taglia, +7 Des, +12 naturale, +12 *armatura completa+4*), contatto 16, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +14/+24

Attacco: *Spadone vorpal+1* Grande +21 in mischia (2d8+10/17-20)

Attacco completo: *Spadone vorpal+1* Grande +21/+16/+11 in mischia (2d8+10/17-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Sguardo di penitenza, capacità magiche

Qualità speciali: Aura di minaccia, incanalare, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 30, teletrasporto, linguaggi

Tiri salvezza: Temp +12 (+16 contro veleni), Rifl +16, Vol +12

Caratteristiche: For 22, Des 24, Cos 17, Int 18, Sag 16, Car 22

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +21, Concentrazione +20, Conoscenze (piani) +21, Conoscenze (religioni) +21, Conoscenze (storia) +21, Diplomazia +25, Guarire +20, Intimidire +31, Osservare +20, Percepire Intenzioni +28, Sapienza Magica +21, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce su altri piani)

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spadone), Iniziativa Migliorata, Parole della Creazione

Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia

Organizzazione: Solitario o corte (1 arconte trono più 1d4 arconti spada e 1d4 arconti gufo)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 15-29 DV (Grande); 30-42 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +10

Questa figura imponente e regale ha i capelli biondi, una pelle dorata immacolata e degli occhi azzurri e splendenti che infondono amore e calore in colui che osservano. La sua espressione è estatica e stoica allo stesso tempo, e lascia trapelare una grande saggezza e una grande determinazione. Questa gloriosa creatura non è dotata di ali, ma indossa un'elaborata armatura completa dorata e impugna un enorme spadone ricoperto di rune incise.

Gli spiriti dei Sette Cieli di Celestia si radunano all'interno di grandi e magnifiche città disseminate per tutti e sette gli strati del piano. Gli arconti trono, possenti incarnazioni della legge e del bene, governano queste città con rigorosa attenzione all'ordine e con incrollabile fedeltà verso i poteri del bene. Fungono da giudici dei Cieli, a volte assumendosi anche l'incarico di impartire giustizia alle creature particolarmente infami o corrotte. Un tale dovere necessita della massima pazienza e attenzione, quindi molti di loro non amano essere richiamati sul Piano Materiale. Tuttavia, se trattati con prudenza, possono rivelarsi degli alleati di un'efficacia devastante.

Gli arconti trono sono tra i più alti della loro razza. A differenza di buona parte degli arconti, gli arconti trono non sono dotati di ali. Tuttavia, la ferma convinzione nella causa che sostengono conferisce loro la capacità naturale di solcare comunque i cieli. I loro volti incarnano l'ideale umano della bellezza, sebbene tutti siano caratterizzati da un'espressione regale, quasi fredda, che lascia intuire la gravità della loro capacità di prendere decisioni difficili. Nei loro occhi brilla la gloria dell'amore che pervade tutti i Piani Superiori.

Gli arconti trono parlano Abissale, Celestiale, Comune, Draconico e Infernale. Sono alti 3,6 metri e pesano 350 kg.

Combattimento

Gli arconti trono lasciano che siano gli altri (specialmente gli arconti spada e gli arconti gufo, che sono alle loro dirette dipendenze) a sporcarsi le mani nell'interminabile lotta contro il male e preferiscono guidare gli arconti angelici attraverso il loro esempio, concentrandosi sulle vicende di Celestia. Quando vengono costretti ad affrontare i loro nemici, tuttavia, gli arconti trono si rivelano degli avversari temibili. Preferiscono aprirsi la strada nella mischia eliminando le vittime del loro sguardo di penitenza con i loro *spadoni vorpal+1*. Tali armi, rinomate in tutti i Piani Superiori, sono considerate parte integrante dei loro proprietari, e chiunque ne rubi una presto diventerà il bersaglio di innumerevoli attacchi da parte degli alleati e dei servitori dell'arconte trono.

Qualsiasi arma impugnata da un arconte trono viene considerata di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Sguardo di penitenza (Sop): Qualsiasi creatura buona non legale che si trovi entro 9 metri dall'arconte e che incroci lo sguardo dei suoi occhi azzurri splendenti deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23, altrimenti cadrà sotto la sua influenza. Una tale creatura cade in preda al rimorso per essersi allontanato dagli ideali della legge o del bene attraverso le azioni che ha compiuto (anche se tale allontanamento normalmente lo renderebbe fiero). L'intensità del rimorso (e l'effetto di gioco rilevante) dipendono dall'allineamento della creatura. Viene individuato l'allineamento della vittima nello schema sottostante e si applicano gli effetti di gioco indicati alla voce appropriata. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

La vittima è libera di agire (e anche di attaccare l'arconte trono) mentre si trova sotto gli effetti dello sguardo di penitenza. L'effetto perdura ad ogni round, finché la vittima non supera un tiro salvezza sulla Volontà. Gli arconti trono possono attivare o disattivare questa capacità come azione gratuita. Lo sguardo non può essere disattivato all'interno dello stesso round in cui è stato attivato (o viceversa).

Illus. di M. Nelson

Asura

Asse Legge/Caos

Neutrale: La vittima è assalita da visioni religiose in cui le legioni angeliche la condannano per aver abbandonato il vero sentiero della legge e della bontà. Come risultato, la vittima diventa affaticata.

Caotico: Una raffica di brucianti fiamme mentali avvolgono la coscienza della vittima, provocando un tale danno psicologico da renderlo esausto.

Asse Bene/Male

Neutrale: Fitte lancinanti di rimpianto a causa delle azioni malvagie compiute generano la comparsa di piaghe e bubboni psicosomatici rosso sangue sulla vittima. La vittima subisce 10 danni.

Malvagio: Il senso di colpa e il dolore della vittima provoca-no in lei un crollo psicosomatico che si esterna in fitte dolorose e piccole esplosioni abrasive sulla pelle. La vittima subisce 20 danni.

Capacità magiche: - A volontà - *benedire un'arma, cura ferite critiche* (CD 20), *dissolvi magie superiore, espiazione, individuazione del male, inviare, neutralizza veleno* (CD 20), *ristorare* (CD 18), *rivela bugie* (CD 20), *santificare, sigillo di giustizia, spezzare incantamento, vedere invisibilità, visione del paradiso** (CD 17), *vista benedetta** ; 3 volte al giorno - *banchetto degli eroi, dettame* (CD 23), *esilio* (CD 22), *favore divino, guarire* (CD 23), *interdizione alla morte* (CD 20), *punizione sacra** (CD 23), *rianimare morti, ristorare superiore* (CD 22), *scopri il percorso* (CD 22), *scudo degli arconti**, *spada sacra, visione del vero* (CD 21); 1 volta al giorno - *resurrezione.* 14° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 25 nega.

Incanalare (Mag): Gli arconti trono possono infondere il loro potere nei mortali. Vedi "Incanalare" nel Capitolo 2: "Varianti alle regole" per ulteriori dettagli su questo processo.

Abilità: Gli arconti trono governano le città dei Sette Cieli e impartiscono giustizia sia ai mortali che ai supplicanti. Beneficiano di un bonus razziale di +8 alle prove di Intimidire e Percepire Intenzioni.

ASURA

Esterno Medio (Buono, Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 8d8+16 (52 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (perfetta)
Classe Armatura: 26 (+2 Des, +6 naturale, +6 *corazza di piastre in mithral+1*, +2 *buckler+1*), contatto 12, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +8/+10
Attacco: *Scimitarra infuocata+1* +13 in mischia (1d6+4/18-20 più 1d6 da fuoco) o artiglio +11 in mischia (1d8+3/19-20) o arco lungo composito perfetto +11 a distanza (1d8+3/x3)

Attacco completo: *Scimitarra infuocata+1* +13/+8 in mischia (1d6+4/18-20 più 1d6 da fuoco) o 2 artigli +11 in mischia (1d8+3/19-20) e *scimitarra infuocata+1* +8 in mischia (1d6+2/18-20 più 1d6 da fuoco) o arco lungo composito perfetto +11/+6 a distanza (1d8+3/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Vento bruciante, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo o male, scurovisione 18 m, immunità, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 19 (23 contro gli incantesimi malvagi o lanciati da esterni malvagi)
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Vol +8
Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 15, Int 10, Sag 14, Car 17
Abilità: Artista della Fuga +9, Ascoltare +15, Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +11, Diplomazia +16, Intimidire +14, Osservare +15, Percepire Intenzioni +13, Sopravvivenza +2 (+4 su altri piani), Utilizzare Corde +2 (+4 con legami)
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (scimitarra), Critico Migliorato (artiglio)[B], Resistenza agli Incantesimi Eroica
Ambiente: Piani Superiori
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-12)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuna moneta o bene; doppio degli oggetti
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 9-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: +6

Gli occhi infuocati e penetranti della creatura sono la prima cosa che notano coloro che la incontrano, seguita dalla lunga chioma color rame che avvolge la sua testa pallida. L'agile figura della creatura è ricoperta da una pelle bianca come il marmo. Le sue gambe terminano con degli speroni simili a quelli degli uccelli, con degli artigli color rubino affilati come lame. Due grandi ali fatte di fiamme crepitanti spuntano dalle sue esili spalle.

Gli asura, nobili combattenti, sono diffusi in tutti i Piani Superiori, dove fungono da messaggeri e araldi con un fervore zelante. A volte uno o più asura vengono inviati in missione su altri piani, per portare messaggi di vendetta, di punizione e di morte a coloro che hanno sfidato o suscitato la collera di una potenza divina. Le altre creature celestiali li trovano impertinenti ed eccessivamente violenti senza un buon motivo; molti degli asura, tuttavia, vanno estremamente orgogliosi della loro capacità di intimidire e "correggere" i malfattori.

Gli asura non si fidano degli angeli (specialmente quelli legali) e li considerano dei rivali per l'attenzione delle divinità buone. A causa della natura di entrambi i tipi di creature, nessuno ricorre mai alla violenza, al doppio gioco o ad altre misure scorrette, ma il disprezzo reciproco che provano gli uni per gli altri è evidente.

Un asura è alto circa 1,95 metri e pesa 90 kg. Gli asura parlano il Celestiale.

Combattimento

Gli asura viaggiano leggeri e preferiscono usare la scimitarra e l'arco. Un tipico asura incontrato porterà con sé il seguente equipaggiamento: *corazza di piastre in mithral+1, buckler+1, scimitarra infuocata, tromba della devastazione* (descritta nel Capitolo 6: "Magia"), arco lungo composito perfetto (bonus di For +3), faretra con 20 frecce normali.

Le armi naturali di un asura, oltre che eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento caotico e buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Vento bruciante (Sop): Un asura può battere le sue ali come azione standard e generare una violenta ondata di calore che infligge 2d6 danni a tutte le creature nel raggio di 4,5 metri.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del bene, individuazione del male, rivela bugie* (CD 15), *visione del vero*; 1 volta al giorno - *punizione sacra* (CD 16), *cerchio magico contro il male* (solo su se stesso), *metamorfosi* (solo su se stesso; solo forme umanoidi). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Immunità: Gli asura sono immuni al fuoco, alla pietrificazione, allo charme e alle compulsioni.

Tratti degli esterni: Un asura non è soggetto a *rianimare morti, reincarnazione* o *resurrezione* (un incantesimo *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* potranno invece riportarlo in vita). Scurovisione 18 metri.

BARIAUR

Questa creatura è simile a un centauro, ma le forme che unisce sono quelle di un umano e di un ariete, invece che di un umano e di un cavallo. Dalla vita in giù è identico a un possente ariete. Dalla vita in su ha l'aspetto di un umano, fatta eccezione per le due corna ritorte che spuntano dalla sua fronte.

Bariaur difensore di Ysgard

I bariaur attraversano le colline e i boschi di Ysgard, proteggendo tutti coloro che vivono in quella grande pianura. Quando una presenza malvagia fa la sua comparsa, i bariaur ne seguono le tracce fino alla fonte e poi caricano e danno il via a una gloriosa battaglia. I bariaur sono creature irrequiete e nomadiche, e difficilmente rimangono in un posto a lungo. I loro branchi sono guidati da un singolo capo, che rimane in carica finché riesce a sconfiggere i suoi avversari in uno "scontro di cornate" (una sequenza di attacchi in carica simile a un torneo cavalleresco). I bariaur amano le gare: le loro competizioni tendono ad essere eventi divertenti e di buon umore, piuttosto che severe e rigorose prove di forza.

I bariaur adorano Ehlonna, la divinità delle foreste, e sono strettamente erbivore. Soltanto i bariaur ranger tendono a mangiare della carne (solitamente qualche creatura

	Bariaur Esterno Grande (Buono, Caotico, Extraplanare)	Bariaur difensore di Ysgard (ranger 6) Esterno Grande (Buono, Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita:	3d8+3 (16 pf)	3d8+3 più 6d8+6 (49 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	9 m in bardatura di corazza a scaglie (6 quadretti); base 12 m	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	14 (-1 taglia, +4 bardatura di corazza a scaglie, +1 buckler), contatto 9, colto alla sprovvista 14	15 (-1 taglia, +4 *bardatura in cuoio borchiato+1*, +2 *scudo di legno leggero chiodato+1*), contatto 9, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+3/+8	+9/+15
Attacco:	Scimitarra +4 in mischia (1d6+2/18-20) o arco lungo composito +2 a distanza (1d8+1/19-20) o zoccolo +4 in mischia (1d6+2)	*Scimitarra +1* +12 in mischia (1d6+3/18-20) o arco lungo composito perfetto +9 a distanza (1d8+3/x3) o zoccolo +10 in mischia (1d6+2)
Attacco completo:	Scimitarra +3 in mischia (1d6+2/18-20) e 2 zoccoli -1 in mischia (1d6+2) o arco lungo composito +2 a distanza (1d8+1/x3) o 2 zoccoli +4 in mischia (1d6+2)	*Scimitarra+1* +12/+7 in mischia (1d6+3/18-20) o *scimitarra+1* +10/+5 in mischia (1d6+3/18-20) e *scudo leggero chiodato+1* +10/+5 in mischia (1d4+2) o arco lungo composito perfetto +9/+4 a distanza (1d8+3/x3)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Carica poderosa 2d6+2	Carica poderosa 2d6+2, nemici prescelti (+4 contro gli esterni malvagi, +2 contro gli umanoidi malvagi), stile di combattimento migliorato (combattere con due armi)
Qualità speciali:	Tratti dei bariaur, resistenza agli incantesimi 11	Compagno animale, resistenza agli incantesimi 17, empatia selvatica
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +3, Vol +3 (+5 contro gli incantesimi e le capacità magiche)	Temp +9, Rifl +8, Vol +5 (+7 contro gli incantesimi e le capacità magiche)
Caratteristiche:	For 15, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 9	For 15, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 9
Abilità:	Acrobazia -1, Addestrare Animali +5, Ascoltare +8, Cavalcare +2, Diplomazia +1, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi -1, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Saltare +5, Sopravvivenza +6,	Acrobazia +2, Addestrare Animali +9, Ascoltare +8, Cavalcare +2, Diplomazia +1, Guarire +9, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +8, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Saltare +8, Sopravvivenza +6
Talenti:	Attacco Poderoso, Tiro Ravvicinato	Arma Focalizzata (scimitarra), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi[B], Combattere con Due Armi Migliorato[B], Furtivo, Resistenza Fisica[B], Seguire Tracce[B], Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato
Ambiente:	Domini Eroici di Ysgard	Domini Eroici di Ysgard
Organizzazione:	Solitaria, pattuglia (3-12 più 1 sergente di 3° livello 1 capo di 3°-6° livello) o branco (10-40 più 100% non combattenti più 1 sergente di 3° livello per 10 adulti, più 2 luogotenenti di 5° livello e 2 capitani di 7° livello)	Solitaria o pattuglia (3-12)
Grado di Sfida:	3	9
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico buono	Sempre caotico buono
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+2	+2

dei boschi a cui hanno dato la caccia personalmente).

I bariaur sono alti 1,8 metri al garrese e pesano 400 kg. Parlano Celestiale e Comune.

Combattimento

I bariaur amano i bei combattimenti, e vi si tuffano caricando a testa bassa. Una volta che si sono aperti la strada tra le fila dei loro avversari, incalzano attaccando in mischia mentre altri bariaur centauri attaccano i difensori con una pioggia di frecce.

Carica poderosa (Str): Un bariaur spesso inizia una battaglia caricando un avversario, abbassando la testa e colpendo il nemico con le corna. Oltre ai normali rischi e benefici di una carica, il bariaur ha diritto ad effettuare un singolo attacco con le corna che infligge 2d6+2 danni contundenti.

Tratti dei bariaur (Str): I bariaur beneficiano dei seguenti tratti razziali:

- Resistente agli incantesimi: Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e le capacità magiche.
- Quadrupede: In quanto quadrupedi, i bariaur ottengono un bonus di +4 alle prove per resistere alle spinte e agli attacchi per sbilanciare. Hanno una capacità di trasporto pari a 1 volta e 1/2 quella normalmente consentita ai personaggi della loro Forza. Devono indossare bardature invece di normali armature (vedi il riquadro "Armature per creature insolite" nel Capitolo 7: "Equipaggiamento" del *Manuale del Giocatore*) e non possono indossare stivali ideati per gli umanoidi.

Resistenza agli incantesimi (Str): I bariaur acquisiscono resistenza agli incantesimi pari al loro livello di classe +11.

Abilità: I sensi acuti di un bariaur gli conferiscono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e di Osservare (già calcolati nelle statistiche sopra riportate).

Bariaur difensore di Ysgard

Questi bariaur pattugliano i Domini Eroici di Ysgard, proteggendo sia le terre selvagge che gli insediamenti dalle incursioni delle forze del male. Un tipico difensore di Ysgard ha con sé il seguente equipaggiamento e i seguenti incantesimi preparati.

Compagno animale (Str): I bariaur difensori di Ysgard tendono ad avere come compagno un tasso, un'aquila, un falco o un gufo.

Incantesimi preparati: (1): 1° - *occhi dell'avoral*. 1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + il livello dell'incantesimo.

Empatia selvatica (Str): Questa capacità funziona esattamente come il privilegio di classe di empatia selvatica del ranger.

Proprietà: Bardatura in cuoio borchiato+1, scudo di legno leggero chiodato+1, scimitarra+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con 20 *frecce+1*.

Bariaur come personaggi

I bariaur possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma.
- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta e limiti di sollevamento e trasporto raddoppiati rispetto a quelli dei personaggi Medi.
- Spazio/Portata: 3 m/3 m.
- La velocità base sul terreno di un bariaur è di 12 metri. La velocità scende a 9 metri se il bariaur indossa un'armatura media o pesante.
- Quadrupede: In quanto quadrupedi, i bariaur ottengono un bonus di +4 alle prove per resistere alle spinte e agli attacchi per sbilanciare. Hanno una capacità di trasporto pari a 1 volta e 1/2 quella normalmente consentita ai personaggi della loro Forza. Devono indossare bardature invece di normali armature (vedi il riquadro "Armature per creature insolite" nel Capitolo 7: "Equipaggiamento" del *Manuale del Giocatore*) e non possono indossare stivali ideati per gli umanoidi.
- Scurovisione 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un bariaur inizia con tre livelli di esterno, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +3 e dei bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +3 e Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da esterno di un bariaur gli conferiscono punti abilità pari a 6 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Addestrare Animali, Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Percepire Intenzioni, Saltare e Sopravvivenza.
- I livelli da esterno di un bariaur gli conferiscono due talenti.
- Abilità bonus: I bariaur sono dotati di sensi acuti e beneficiano di un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e di Osservare (già calcolati nelle statistiche sopra riportate).
- Linguaggi automatici: Celestiale e Comune.
- Classe prescelta: Ranger.
- Modificatore di livello +2.

CANE LUNARE

Esterno Medio (Buono, Extraplanare)
Dadi Vita: 9d8+9 (49 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+2 Des, +7 naturale, +1 deviazione), contatto 13, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +9/+12
Attacco: Morso +12 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ringhiare, latrare, ululare, cure placanti, capacità magiche, guaire
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male o ferro freddo, eludere migliorato, sensi acuti, fortuna, olfatto acuto, trama d'ombra, *parlare con i canidi*, resistenza agli incantesimi 23 (27 contro gli incantesimi malvagi e lanciati dagli esterni malvagi), telepatia
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +10, Vol +11
Caratteristiche: For 16, Des 15, Cos 12, Int 15, Sag 16, Car 17
Abilità: Acrobazia +4, Ascoltare +17, Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +17, Equilibrio +4, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +18, Osservare +17, Percepire Intenzioni +15, Saltare +15, Sopravvivenza +3 (+5 su altri piani)
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Resistenza agli Incantesimi Eroica, Schivare
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario o branco (2-8)
Grado di Sfida: 12

Cane lunare

Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +8

Questo mastino, di taglia pari a quella di un uomo, assomiglia a un segugio dai tratti lupini con un lungo pelo nero. Alcune delle sue fattezze sono sorprendentemente simili a quelle umane, come ad esempio le zampe anteriori che sono dotate di dita opponibili. I suoi occhi inquietanti assomigliano a due sfere luccicanti d'ossidiana.

Il cane lunare, spesso confuso con il funesto segugio yeth, può essere considerato la controparte buona di quella creatura: un abitante dell'Elysium e un campione della causa del bene. Un cane lunare è grande quanto un grosso uomo curvo a quattro zampe. Le sue zampe anteriori sono dotate di una capacità di manipolazione limitata, e il cane lunare è anche in grado di alzarsi in piedi e di camminare (a velocità dimezzata) sulle sue zampe anteriori, per meglio usare quelle anteriori.

I cani lunari parlano Celestiale, Comune e Infernale, ma preferiscono comunicare telepaticamente.

Combattimento

I cani lunari sono guerrieri possenti e infaticabili nella loro lotta contro il male. Usano la loro capacità di ululare non appena un avversario malvagio giunge entro portata, per poi usare il loro letale morso in mischia.

Ringhiare (Sop): Quando un cane lunare ringhia, come azione standard, crea un effetto di *dissolvi il male* pari a quello lanciato da un chierico di 12° livello. La CD è basata sul Carisma.

Latrare (Sop): Un cane lunare può latrare, come azione standard. Il suo latrato ha un effetto pari a quello di un incantesimo *paura* lanciato da uno stregone di 12° livello (tiro salvezza sulla Volontà con CD 17), ma ha effetto solo sulle creature malvagie entro un raggio di 24 metri dal cane lunare. Una creatura che supera un tiro salvezza sulla Volontà è immune al latrato di quel particolare cane lunare per 24 ore. Questo è un effetto sonoro, di influenza mentale. La CD è basata sul Carisma.

Ululare (Sop): Quando un cane lunare ulula, le creature malvagie entro 12 metri da lui subiscono 1d4+4 danni per round, oltre all'effetto di paura del suo latrato. Le creature extraplanari malvagie entro 12 metri da un cane lunare che ulula sono soggette a un effetto di *congedo* pari a quello lanciato da un incantatore di 12° livello. Se più di un cane lunare sta ululando antro 12 metri da una tale creatura, la creatura in questione ha diritto a un solo tiro salvezza, e il livello effettivo dell'incantatore dell'effetto di *congedo* viene aumentato di +2 per ogni cane lunare aggiuntivo oltre il primo.

Cure placanti (Sop): Leccando una ferita, un cane lunare può creare uno qualsiasi di questi effetti, una volta al giorno per ogni individuo: *cura ferite leggere, rimuovi malattia* e *ritarda veleno*. Il livello dell'incantatore del cane lunare è pari a 12.

Capacità magiche: Sempre attive - *individuazione di calappi e trabocchetti, vedere invisibilità, vista arcana, vista benedetta**; a volontà - *anti-individuazione, invisibilità superiore* (CD 17), *luce, luci danzanti, nube di nebbia, oscurità, proiezione astrale* (solo su se stesso), *transizione eterea* (CD 16); 3 volte al giorno - *camuffare se stesso, immagine speculare*; 1 volta al giorno - *ombra di una evocazione superiore* (CD 20). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Guaire (Sop): Un cane lunare può guaire come azione standard, per dissolvere automaticamente qualsiasi effetto di illusione entro 15 metri.

Eludere migliorato (Str): Quando un cane lunare è soggetto a un attacco che normalmente consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza e solo metà danni se non lo supera.

Sensi acuti (Sop): Un cane lunare vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce crepuscolare e due volte meglio in caso di luce normale. È inoltre dotato di scurovisione nel raggio di 18 metri.

Fortuna (Sop): Un cane lunare ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza (già inclusi nelle statistiche sopra riportate).

Olfatto acuto (Str): Un cane lunare può individuare i nemici in arrivo, localizzare gli avversari nascosti e seguire le tracce attraverso l'olfatto.

Trama d'ombra (Sop): Quando un cane lunare si trova sotto illuminazione fioca, può spostarsi e manipolare le ombre attorno a sé per creare una particolare trama d'ombra. Creare la trama è un'azione di round completo, e la trama dura soltanto fino a quando il cane lunare si concentra per mantenerla, più 2 ulteriori round. La trama copre un'area del raggio di 15 metri incentrata sul cane lunare. Le creature malvagie all'interno di quest'area di effetto rimangono affascinate come se fossero soggette a un incantesimo *trama ipnotica* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 17) lanciato da uno stregone di 10° livello. Le creature buone entro l'area sono protette da un effetto di *protezione dal male* e di *rimuovi paura* per la durata della trama. La CD del tiro salvezza per l'effetto di *trama ipnotica* è basata sul Carisma.

***Parlare con i canidi* (Mag):** Un cane lunare può usare la sua capacità di *parlare con gli animali* per comunicare con qualsiasi animale di forma canide, compresi i vari tipi di cani e di lupi. Questa capacità funziona a volontà.

Telepatia (Sop): Un cane lunare può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 15 metri dotata di un linguaggio.

Abilità: Un cane lunare ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

CREATURA SANTIFICATA

Quando una creatura malvagia è soggetta a un incantesimo *santificare i perversi*, rinuncia alle qualità speciali, agli attacchi e alle capacità intrinsecamente malvagie in cambio di poteri più benevoli. L'aspetto della creatura santificata non cambia per adattarsi alla sua nuova visione della vita, e non è detto che le altre creature buone la accettino automaticamente. Per questo motivo, molte creature santificate scelgono di alterare o far alterare magicamente la loro forma affinché le loro intenzioni e il loro desiderio di pentimento non siano ostacolati dal loro aspetto infame.

Molte creature santificate sono mosse da un desidero bruciante di purificarsi dalle azioni malvagie passate compiendo atti eroici e altruistici. Si dedicano alla causa del bene appena abbracciata con lo zelo di un arconte. Alcuni si sforzano di distruggere il male ovunque lo incontrino, mentre altri cercano di convincere le creature malvagie ad abbracciare la loro stessa illuminazione. Dal momento che la loro visione della vita è diventata buona, molte creature santificate si sentono tenute a imbracciare le armi per proteggere il bene e gli innocenti. Alcune si uniscono ai celestiali e agli avventurieri di allineamento buono per combattere il male in prima linea.

Se una creatura santificata torna ad abbracciare il male, deliberatamente o meno, perde tutti i benefici di questo archetipo. In pratica, torna allo stato in cui era prima di diventare una creatura santificata.

Esempio di creatura santificata

Drago rosso giovane santificato
Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 10d12+30 (95 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 45 m (scarsa)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +10/+19
Attacco: Morso +14 in mischia (2d6+5) o raggio di luce +14 di contatto a distanza (5d6 contro gli avversari malvagi)
Attacco completo: Morso +14 in mischia (2d6+5) e 2 artigli +10 in mischia (1d8+2) e 2 ali +10 (1d6+2) e colpo di coda (1d8+8); o raggio di luce +14 di contatto a distanza (5d6 contro gli avversari malvagi)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m (3 m con morso)
Attacchi speciali: Arma a soffio, raggio di luce
Qualità speciali: Aura di minaccia, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 23, linguaggi, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12
Abilità: Ascoltare +16, Camuffare +1 (+3 recitazione), Cercare +14, Diplomazia +18, Intimidire +16, Osservare +16, Percepire Intenzioni +14, Raggirare +14, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Fluttuare, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Generalmente caotico buono
Avanzamento: Per categoria d'età o classe di personaggio
Modificatore di livello: +7

Un drago rosso santificato ha un aspetto praticamente identico a quello dei suoi simili malvagi, fatta eccezione per gli occhi, che risplendono di un'intensa luce dorata, e il suo aspetto meticolosamente curato e ordinato. Sebbene un tempo fosse una creatura avida ed egoistica, ora insegue obiettivi più nobili, e aiuta il prossimo a combattere il male.

Combattimento

Le armi naturali di un drago rosso santificato, e qualsiasi arma da lui impugnata, vengono considerate armi di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Arma a soffio (Sop): Cono di 12 metri, 4d10 fuoco, tiro salvezza sui Riflessi con CD 18.

Raggio di luce (Sop): Una volta per round, come azione standard, il drago rosso santificato può generare un raggio di luce incandescente dai suoi occhi. Il raggio viene considerato un attacco di contatto a distanza e ha una portata massima di 18 metri. Contro le creature malvagie, il raggio infligge 5d6 danni. La luce non ha alcun effetto nocivo sulle creature non malvagie.

Aura di minaccia (Sop): Un'aura di giustizia circonda il drago rosso santificato. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da lui, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 per resistere ai suoi effetti. Coloro che falliscono il tiro salvezza, subiscono una penalità di -2 agli attacchi, alla CA e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non riescono a colpire il drago rosso santificato. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura del drago rosso santificato per un giorno.

Cerchio magico contro il male (Sop): Il drago rosso santificato è perennemente circondato da un effetto di cerchio magico contro il male, che funziona come l'incantesimo omonimo. 10° livello dell'incantatore.

Linguaggi (Sop): Il drago rosso molto giovane può parlare con qualsiasi creatura dotata di un linguaggio, come se stesse usando un incantesimo *linguaggi* lanciato da uno stregone di 10° livello. Questa capacità è sempre attiva.

Drago rosso santificato

Illus. di M. Nelson

Creare una creatura santificata

"Creatura santificata" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura malvagia, tranne gli esterni del sottotipo malvagio (da qui in avanti indicata come "creatura base"). La creatura santificata conserva il suo tipo di creatura. Gli esterni acquisiscono il sottotipo buono e perdono qualsiasi sottotipo tra i seguenti: baatezu (diavolo), tanar'ri (demone) e yugoloth.

Se la creatura base possedeva l'archetipo immondo, perde tale archetipo e tutti gli attacchi speciali e le qualità speciali conferite dall'archetipo. Vengono usate tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura, fatta eccezione per quanto qui sotto indicato.

Attacchi: La creatura santificata conserva tutte le sue armi naturali e i suoi attacchi naturali. Le armi naturali di una creatura santificata, e qualsiasi arma da essa impugnata, vengono considerate armi di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Attacchi speciali: La creatura santificata perde tutte le sue capacità magiche e soprannaturali preesistenti ma conserva le sue capacità straordinarie. Inoltre acquisisce la capacità speciale di raggio di luce (descritta di seguito).

Raggio di luce (Sop): Una volta per round, come azione standard, la creatura santificata può generare un raggio di luce incandescente dai suoi occhi. Il raggio viene considerato un attacco di contatto a distanza e ha una portata massima di 18 metri. Contro le creature malvagie, il raggio infligge 1d6 danni per ogni 2 DV della creatura santificata (fino a un massimo di 10d6). La luce non ha alcun effetto nocivo sulle creature non malvagie.

Qualità speciali: La creatura santificata perde tutte le sue capacità magiche e soprannaturali preesistenti ma conserva le sue capacità straordinarie. Se la creatura base possedeva una riduzione del danno che poteva essere oltrepassata da armi buone, la riduzione della creatura santificata cambia in modo che venga oltrepassata invece da armi malvagie.

Una creatura santificata acquisisce inoltre le seguenti capacità speciali:

Aura di minaccia (Sop): Un'aura di giustizia circonda la creatura santificata. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da essa, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita della creatura santificata + il modificatore di Car della creatura santificata) per resistere ai suoi effetti. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono una penalità di -2 agli attacchi, alla CA e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non riescono a colpire la creatura santificata. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura della creatura santificata per un giorno.

Cerchio magico contro il male (Sop): La creatura santificata è perennemente circondata da un effetto di cerchio magico contro il male, che funziona come l'incantesimo omonimo (il livello dell'incantatore è pari al numero di Dadi Vita della creatura, fino a un massimo di 14).

Linguaggi (Sop): La creatura santificata può parlare con qualsiasi creatura dotata di un linguaggio, come se stesse usando un incantesimo *linguaggi* (il livello dell'incantatore è pari al numero di Dadi Vita della creatura, fino a un massimo di 14). Questa capacità è sempre attiva.

Talenti: La creatura santificata perde qualsiasi talento infame posseduto dalla creatura base (vedi *Libro delle Fosche Tenebre*). Non può sostituire i talenti perduti con altri nuovi. Tuttavia, se è dotato del sottotipo buono, può accedere ai talenti eroici.

Ambiente: Lo stesso della creatura base, anche se il piano di residenza solitamente diventa un piano esterno di allineamento buono.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Allineamento: Sempre buono. L'allineamento della creatura rispetto all'asse caos/legge non cambia.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.

ELADRIN

Gli eladrin sono celestiali caotici buoni, lontani cugini dei guardinal neutrali buoni e degli arconti legali buoni. I ranghi degli eladrin comprendono i bralani e i ghaele, che sono descritti nel *Manuale dei Mostri*. Le regole per creare un personaggio ghaele sono incluse in *Specie Selvagge*.

Come tutti i celestiali, gli eladrin sono infaticabili sostenitori del bene su tutti i piani, e degli irriducibili avversari degli immondi. La loro causa preferita è la lotta contro i regimi malvagi tirannici e organizzati, e l'opposizione all'influenza dei diavoli.

Gli eladrin non sono di aspetto meno splendido degli altri celestiali, ma sono caratterizzati da tratti fatati simili a quelli dei folletti, vagamente selvaggi, rispetto alla bellezza statuaria degli arconti.

RGM.

Coure

Combattimento

Tra tutti i celestiali, gli eladrin forse sono quelli più pronti ad entrare in combattimento, dal momento che sono facili da provocare di fronte alle ingiustizie e alle oppressioni. La loro inclinazione caotica li rende anche vagamente imprevedibili, sebbene si dimostrino sempre affidabili almeno riguardo all'astenersi da qualsiasi azione malvagia. A differenza degli arconti, tuttavia, non si preoccupano di evitare perfino le manifestazioni esteriori del male.

Immunità: Gli eladrin sono immuni all'elettricità e alla pietrificazione.

Resistenza all'energia (Str): Gli eladrin sono dotati di resistenza all'acido 10 e al freddo 10.

Linguaggi (Sop): Gli eladrin possono parlare con qualsiasi creatura dotata di un linguaggio, come se stessero usando un incantesimo *linguaggi* lanciato da un chierico di 14° livello. Questa capacità è sempre attiva.

COURE

Esterno Minuscolo (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (perfetta)
Classe Armatura: 23 (+2 taglia, +7 Des, +4 naturale), contatto 18, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/-8
Attacco: Pugnale Minuscolo +11 in mischia (1d2-2)
Attacco completo: Pugnale Minuscolo +11 in mischia (1d2-2)
Spazio/Portata: 75 cm/75 cm
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Forma alternativa, sottotipo degli eladrin, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +4 (+8 contro veleni), Rifl +10, Vol +3
Caratteristiche: For 6, Des 24, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 14
Abilità: Artista della Fuga +12, Ascoltare +5, Concentrazione +6, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +9, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +24, Osservare +5, Percepire Intenzioni +5, Sopravvivenza +0 (+2 su altri piani), Utilizzare Corde +7 (+9 con legami)
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-6)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 3-6 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: +5

Questa vivace creatura ha l'aspetto di un elfo minuscolo ed esile, avvolto in vesti sgargianti, con una chioma selvaggia e scintillante e lunghe ali da farfalla che scendono dalle sue spalle.

I coure, simili agli spiritelli, sono i più piccoli degli eladrin e incarnano la spensieratezza e la sete di viaggiare; vedono l'intera vita come una danza gioiosa. Spesso lavorano al servizio di creature più potenti come messaggeri ed esploratori, purché questi possano tollerare il loro umore volubile e la loro inesauribile passione per gli scherzi. I coure esistono per ridere e divertirsi. Preferiscono una notte all'aperto sotto un cielo stellato a qualsiasi altro luogo o momento, ed è allora che si danno ai loro scherzi e iniziano a danzare avvolti nella loro luce fatata.

I coure eladrin appaiono in una grande varietà di colori improbabili e amano indossare abiti sgargianti di gusto discutibile. Un coure può anche assumere la forma di una sfera di luce incorporea, a sua volontà.

I coure sono alti 60 cm e pesano 10 kg. Parlano Celestiale e Comune.

Combattimento

I coure evitano il combattimento fisico, ben sapendo che la loro piccola corporatura e le loro armi minuscole non otterranno grandi risultati contro gli avversari più grossi. A meno che non debbano affrontare direttamente gli esterni malvagi più piccoli come ad esempio gli imp, i coure vedono nel combattimento un incitamento a cercare e a stringere amicizia con i celestiali più grandi e più potenti.

Qualsiasi arma impugnata da un coure viene considerata di allineamento caotico e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico, individuazione del male, luci danzanti, luminescenza*; 3 volte al giorno - *dardo incantato, sonno* (CD 13). 4° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Forma alternativa (Sop): Un coure può assumere la forma di una sfera di luce incorporea a volontà. Questa trasformazione conta come azione standard. In questa forma, il coure può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, dagli incantesimi, dalle capacità magiche e da quelle soprannaturali. Ha inoltre una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, fatta eccezione per gli effetti di forza e gli attacchi effettuati con armi dotate della capacità tocco fantasma. Un coure in questa forma può passare attraverso gli oggetti solidi (ma non attraverso gli effetti di forza) a volontà. Finché rimane incorporeo, i suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forze funzionano normalmente. In questa forma, il coure si muove sempre silenziosamente e non può essere udito dalle prove di Ascoltare, se non lo desidera. Finché è incorporeo, e se lo desidera, il coure emana luce, fornendo illuminazione entro un raggio di sua volontà fino a 9 metri. Cambiare l'ammontare di luce emanata è un'azione gratuita che il coure può effettuare una volta per round.

Cerchio magico contro il male (Sop): Un coure è perennemente circondato da un effetto di cerchio magico contro il male, che funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 8° livello (i benefici difensivi del cerchio non sono inclusi nelle statistiche sopra riportate).

Abilità: I coure beneficiano di un bonus razziale alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi (incluse nelle statistiche sopra riportate).

Firre

FIRRE

Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi Vita: 8d8+8 (44 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (perfetta)
Classe Armatura: 24 (+2 Des, +12 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +8/+13
Attacco: *Spadone+3* +16 in mischia (2d6+10/19-20) o schianto +13 in mischia (1d6+7 e 1d6 fuoco) o *giavellotto+5* +15 a distanza (1d6+10)
Attacco completo: *Spadone+3* +16/+11 in mischia (2d6+10/19-20) o schianto +13/+8 in mischia (1d6+7 e 1d6 fuoco) o *giavellotto+5* +15/+10 a distanza (1d6+10)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo, capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo o male, sottotipo degli eladrin, immunità, cerchio magico contro il male, tratti degli esterni, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, canto, resistenza agli incantesimi 27
Tiri salvezza: Temp +7 (+11 contro veleni), Rifl +8, Vol +9
Caratteristiche: For 20, Des 14, Cos 12, Int 17, Sag 16, Car 18
Abilità: Camuffare +9 (+11 recitazione), Concentrazione +11, Conoscenze (piani) +8, Diplomazia +11, Intimidire +6, Intrattenere (una qualsiasi) +12, Percepire Intenzioni +8,

Raggirare +11, Sapienza Magica +9, Sopravvivenza +3 (+5 su altri piani)
Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere [abilità selezionata]), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 9-16 DV (Medio); 17-24 DV (Grande)
Modificatore di livello: +10

Questa creatura assomiglia a un elfo dai capelli rossi e dagli occhi scintillanti che sembrano racchiudere fiamme danzanti.

I firre eladrin amano sopra ogni altra cosa le serate passate a cantare e a ballare attorno a un falò, ma una tale apparente frivolezza serve solo a mascherare il loro scopo più serio come guardiani dell'arte e della bellezza. I firre, devoti a ogni cosa preziosa e piacevole a vedersi, sono pronti a impugnare le armi per proteggere le opere d'arte e gli artisti che le hanno create. Tra gli eladrin, sono quelli che viaggiano di più: sono disposti a spingersi molto lontano per sentire cantare un bardo famoso, contemplare un tramonto particolarmente affascinante o assistere a una rappresentazione teatrale famosa.

I firre possono anche trasformarsi, a volontà, in una colonna di fuoco crepitante alta 2,4 metri.

Un firre è alto circa 1,8 metri e pesa 75 kg. I firre parlano Celestiale, Comune, Draconico e Infernale.

Combattimento

I firre cercano di porre fine a un combattimento ricorrendo alla loro vasta gamma di incantesimi e capacità magiche ancor prima che il combattimento entri nel vivo. Quando è possibile, proteggono gli eventuali innocenti e gli oggetti preziosi nelle vicinanze, prima di rivolgere la loro attenzione agli avversari. Quando combattono, si spostano nella loro forma di colonne di fuoco, per poi riassumere la loro forma umanoide e usare i loro attacchi con lo sguardo e i loro incantesimi, per poi gettarsi finalmente in mischia con i loro *spadoni+3* o lanciare i loro *giavellotti+5* (la maggior parte dei firre ne porta quattro con sé).

Le armi naturali di un firre, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento caotico e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Sguardo (Sop): In forma umanoide, il firre può posare lo sguardo su un bersaglio entro 18 metri e far sì che esploda in fiamme. Lo sguardo infligge 2d6 danni e provoca cecità (con gli stessi effetti dell'incantesimo *cecità/sordità*). È necessario un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 per negare la cecità. La CD è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà - *immagine persistente* (CD 19), *individuazione dei pensieri* (CD 16), *invisibilità superiore*, *metamorfosi*, *muro di fuoco*, *palla di fuoco* (CD 17), *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *spruzzo prismatico* (CD 21). 10° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi: Un firre in forma umanoide lancia incantesimi divini dalla lista degli incantesimi da chierico e dai domini del bene, del Caos, del Fuoco e della Magia come un chierico di 12° livello.

Tipici incantesimi preparati (6/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1/2+1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida*, *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *lettura del magico*, *resistenza*, *riparare*; 1° - *benedizione*, *favore divino*, *individuazione del male*, *raggio di speranza*, *santuario*, *scudo della fede*; 2° - *allineare arma*, *blocca persone*, *resistenza dell'orso*, *resistere all'energia*, *splendore dell'aquila*; 3° - *dissolvi magie*, *epurare invisibilità*, *fiamma perenne*, *luce incandescente*, *preghiera*; 4° - *ancora dimensionale*, *congedo*, *linguaggi*; 5° - *colpo infuocato*, *dissolvi magie*, *spezzare incantamento*; 6° - *dissolvi magie superiore*, *guarigione*.

Forma alternativa (Sop): Un firre può passare dalla sua forma umanoide a quella infuocata come azione standard. In forma umanoide, il firre non può volare o usare i suoi attacchi con lo schianto, ma può usare il suo attacco con lo sguardo e le sue capacità magiche, effettuare attacchi con le armi, cantare e lanciare incantesimi. In forma di colonna infuocata può volare, effettuare attacchi con lo schianto e usare capacità magiche, ma non può cantare, lanciare incantesimi o usare il suo attacco con lo sguardo.

Un firre rimane in una forma finché non decide di passare all'altra. Il cambiamento di forma non può essere dissolto, e un firre non assume nessuna forma particolare quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela entrambe le forme simultaneamente.

Cerchio magico contro il male (Sop): Un firre è perennemente circondato da un effetto di cerchio magico contro il male, che funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 8° livello. (I benefici difensivi del cerchio non sono inclusi nelle statistiche sopra riportate).

Canto (Sop): La voce di un firre è estremamente accattivante, e il firre può usare la musica bardica allo stesso modo di un bardo, per ispirare coraggio, affascinare, ispirare competenza o inviare suggestioni a coloro che la sentono (vedi "Musica bardica" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). A differenza di un bardo, tuttavia, un firre può cantare tutte le volte che vuole.

SHIRADI

Esterno Grande (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi Vita: 12d8+60 (114 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (perfetta)
Classe Armatura: 26 (-1 taglia, +3 Des, +14 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +12/+23
Attacco: *Catena chiodata sacra+1* +19 Enorme in mischia (2d6+11 più 2d6 sacri) o +18 in mischia (2d6+10 più colpo dei frammenti di luce)
Attacco completo: *Catena chiodata sacra+1* Enorme +19/+14/+9 in mischia (2d6+11 più 2d6 sacri) o +18/+13/+8 in mischia (2d6+10 più colpo dei frammenti di luce)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (6 m con catena chiodata)
Attacchi speciali: Colpo dei frammenti di luce, capacità magiche
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo o male, consapevolezza degli ammaliamenti, sottotipo degli eladrin, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, aura protettiva, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, resistenza agli incantesimi 30, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +13 (+17 contro veleni), Rifl +11, Vol +11
Caratteristiche: For 24, Des 16, Cos 20, Int 16, Sag 16, Car 22
Abilità: Ascoltare +18, Concentrazione +20, Conoscenze (locali) +10, Conoscenze (piani) +18, Conoscenze (religioni) +11, Diplomazia +23, Guarire +18, Intimidire +21, Intrattenere (una qualsiasi) +21, Osservare +18, Percepire Intenzioni +28, Raccogliere Informazioni +23, Sopravvivenza +3 (+5 su altri piani)
Talenti: Capacità Magica Consacrata, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 14
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +12

Questa figura, muscolosa e statuaria, è alta oltre 3,3 metri. La su pelle è bronzea e lucida, i suoi lunghi capelli neri sono scomposti e sembrano muoversi con una volontà propria, le sue orecchie hanno lobi stretti e sono appuntite e i suoi occhi sono neri e penetranti. I suoi lineamenti sono forti e decisi, e le sue ali di bronzo risplendono di luce intensa anche negli ambienti scarsamente illuminati. La figura impugna una grande catena chiodata.

Gli shiradi sono dei combattenti per la libertà, pronti ad aiutare gli oppressi, i raggirati e i meno fortunati ovunque si trovino, su qualsiasi piano. Sotto molti aspetti sono i più elastici tra i celestiali; ritengono che tutte le creature debbano essere libere di agire, fintanto che le loro azioni non danneggino le libertà degli altri.

Anche se spesso agiscono d'impulso, gli shiradi combattono instancabilmente in nome del bene, in cerca di quei conflitti e di quelle aree dove alle creature buone non è consentito di agire o pensare liberamente.

Uno shiradi non è caratterizzato dalla fragilità di tipo elfico che caratterizza gli altri eladrin. Oltre alla sua forma umanoide statuaria, può assumere la forma di una nube turbinante fatta di schegge triangolari di luce dorata. Gli shiradi pesano 200 kg e sanno parlare Celestiale, Comune, Draconico e Infernale.

Shiradi

Combattimento

Gli shiradi eladrin non entrano in combattimento a cuor leggero, ma quando decidono di reagire contro un'ingiustizia, attaccano con un coraggio e una convinzione incrollabile. Nei primi round di combattimento, gli shiradi cercano di tenere i loro avversari entro la portata, solitamente superiore, delle loro poderose catene chiodate, mentre nel frattempo lanciano incantesimi di sostegno come *favore divino* e *benedire un'arma*. In questo modo, cercano di trarre vantaggio dalla loro portata e dai loro attacchi di opportunità multipli. La loro natura creativa e individualistica fa degli shiradi dei tattici ingegnosi, pronti ad usare le loro capacità per sorprendere gli avversari non appena possibile.

Qualsiasi arma impugnata da uno shiradi viene considerata di allineamento caotico e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Colpo dei frammenti di luce (Sop): Quando uno shiradi assume la forma di una nube di frammenti di luce, può effettuare attacchi con schianto su un avversario, infliggendo 2d6 danni. Lo schianto viene considerato come un attacco di tocco fantasma ai fini di colpire le creature incorporee. Inoltre, i frammenti di luce funzionano anche come un incantesimo *dissolvi magie superiore* mirato sulla creatura colpita (12° livello dell'incantatore).

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, benedire un'arma, benedizione, dissolvi magie superiore, favore divino, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, rimuovi maledizione* (CD 19), *rimuovi paralisi* (CD 18) *rimuovi paura* (CD 17); 3 volte al giorno - *punizione sacra* (CD 20), *ristorare* (CD 20) *spezzare incantamento*; 1 volta al giorno - *guarigione* (CD 22), *mantello del caos* (CD 24). 22° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Gli shiradi ottengono un bonus sacro di +10 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per dissolvere gli incantesimi o gli effetti di Ammaliamento usando *dissolvi magie superiore* o *spezzare incantamento*.

Le seguenti capacità magiche sono sempre attive su uno shiradi: *rivela bugie* (CD 20), *vedere invisibilità* e *vista benedetta**. 14° livello dell'incantatore.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Forma alternativa (Sop): Uno shiradi può passare dalla sua forma umanoide a quella di "nube di frammenti di luce" come azione standard. In forma umanoide, lo shiradi non può usare i suoi attacchi con lo schianto, ma può volare e usare le sue capacità magiche e le sue armi. In forma di nube può volare, effettuare attacchi con lo schianto e usare capacità magiche, ma non può usare le sue armi.

Uno shiradi rimane in una forma finché non decide di passare all'altra. Il cambiamento di forma non può essere dissolto, e uno shiradi non assume nessuna forma particolare quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela entrambe le forme simultaneamente.

Consapevolezza degli ammaliamenti (Sop): Gli shiradi sono automaticamente consapevoli degli effetti di ammaliamento attivi su qualsiasi creatura entro 6 metri.

Aura protettiva (Sop): Come azione gratuita, uno shiradi può generare un'aura luminosa del raggio di 6 metri. Questo effetto funziona come un *cerchio magico contro il male* di forza raddoppiata e come un *globo dell'invulnerabilità inferiore*, entrambi lanciati da un chierico di livello pari al numero di Dadi Vita dello shiradi.

Abilità: Gli shiradi ottengono un bonus razziale di +10 alle prove di Percepire Inganni.

TULANI

Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi Vita: 18d8+108 (189 pf)
Iniziativa: +10
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (perfetta)

Classe Armatura: 36 (+6 Des, +20 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 30
Attacco base/Lotta: +18/+23
Attacco: *Spada lunga sacra di energia luminosa+4* +27 in mischia (1d8+9/19-20 più 2d6 sacri) o raggio di sogno +24 di contatto a distanza (1d6 Car)
Attacco completo: *Spada lunga sacra di energia luminosa+4* +27/+22/+17/+12 in mischia (1d8+9/19-20 più 2d6 sacri) o raggio di sogno +24 di contatto a distanza (1d6 Car)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raggio di sogno, sguardo, capacità magiche, spada di luce
Qualità speciali: Resistenza all'acido 10 e al freddo 10, forma alternativa, musica bardica, sottotipo degli eladrin, riduzione del danno 15/ferro freddo o sacrilego, aura protettiva, resistenza agli incantesimi 30, linguaggi, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro veleni
Tiri salvezza: Temp +17 (+21 contro veleni), Rifl +17, Vol +18
Caratteristiche: For 20, Des 22, Cos 22, Int 24, Sag 24, Car 26
Abilità: Ascoltare +28, Camuffare +8 (+10 recitazione), Concentrazione +27, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (locali) +28, Conoscenze (natura) +18, Conoscenze (piani) +28, Diplomazia +33, Intimidire +31, Intrattenere (una qualsiasi) +29, Muoversi Silenziosamente +27, Nascondersi +27, Osservare +28, Percepire Intenzioni +28, Raccogliere Informazioni +31, Raggirare +29, Rapidità di Mano +8, Sapienza Magica +30, Sopravvivenza +7 (+9 negli ambienti naturali di superficie o su altri piani)
Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Capacità Magica Purificata, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Parole della Creazione, Schivare
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario o corte (1 tulani più 3-12 coure, 2-8 firre e 1-4 ghaele, con una probabilità del 50% di 1-6 bralani o 1 shiradi)
Grado di Sfida: 18
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 19-36 DV (Grande); 37-54 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +10

Questa creatura assomiglia a un alto e maestoso nobile elfico, vestito di una tunica scintillante dai colori mutevoli. La sua pelle è di color giallo-dorato puro e i suoi occhi sono violacei e luminosi.

I tulani, gli antichi signori fatati degli eladrin, sono soliti vagare in cerca di pace, bellezza e solitudine. Queste grandi creature amano la pace, anche se spesso le condizioni disperate di altre creature buone possono spingerli a combattere il male. Quando vengono provocati in battaglia, gli splendidi tulani possono devastare interi eserciti malvagi, impugnando spade di luce scintillante e manipolando getti fluenti di luce.

I tulani emanano grazia e bellezza ultraterrena; le loro voci sono musica vivente e i loro volti risplendono di purezza e di bellezza. I tulani sono i più elusivi degli eladrin, e raramente si allontanano dalle loro foreste dei piani esterni, se non per rispondere a qualche chiamata di soccorso. I tulani (e, attraverso di loro, tutti gli eladrin) rispondono agli ordini della Regina delle Stelle, la rappresentante più grande della loro specie.

I tulani parlano Auran, Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Infernale e Silvano. Sono altri 1,8 metri e pesano 75 kg.

Combattimento

I tulani sono tattici ingegnosi e incantatori potenti, e sanno come agire sia negli scontri su larga scala che nelle piccole schermaglie. I tulani, data la loro natura elusiva, vengono spesso sottovalutati dai loro avversari. Usano *dissolvi magie* per rimuovere le protezione dei loro avversari mortali, per poi tempestarli con il ripetuto lancio delle loro possenti *catene di fulmini*. Contro gli immondi e le altre creature resistenti ai fulmini, i tulani combattono spostandosi in continuazione, combinando le loro capacità magiche e l'uso del talento Attacco Rapido.

Le armi naturali di un tulani, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento caotico e buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

La forma alternativa di un tulani è quella di una sfera scintillante del raggio di 120 cm di tutti i colori dell'arcobaleno.

Raggio di sogno (Sop): In forma di globo, un tulani può sprigionare un raggio di energia risplendente con un raggio di azione di 90 metri. Il raggio infligge 1d6 danni temporanei al Carisma se colpisce un bersaglio. Qualsiasi creatura non malvagia che scenda a Carisma 0 a causa del raggio del sogno cade in un pesante coma e la sua mente si perde tra i sogni. Qualsiasi creatura malvagia che scenda a Carisma 0 a causa del raggio del sogno cade in un sonno turbato da terribili incubi, simile a un coma e subisce 1d10 danni più altri 1d10 per ogni ora passata in stato comatoso. Una creatura si risveglia dal coma se il suo Carisma viene riportato a 1 o più. Questo è un effetto di influenza mentale.

Sguardo (Sop): Uccide le creature malvagie con 5 DV o meno entro un raggio di 18 metri, Volontà CD 27 nega. La CD è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà - *catena di fulmini* (CD 29) (danni incrementati della metà come se l'incantesimo fosse modificato dal talento di metamagia Incantesimi Potenziati), *charme sui mostri di massa* (CD 31), *cura ferite gravi* (CD 26), *dissolvi magie*, *favore divino*, *giusta punizione** (CD 30), *immagine maggiore* (CD 26), *individuazione dei pensieri* (CD 25), *invisibilità superiore* (CD 27), *luci danzanti*, *metamorfosi di un oggetto* (CD 31), *muro di forza*, *telecinesi* (CD 28), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso e 25 kg di oggetti), *velocità* (CD 26); 1 volta al giorno - *fermare il tempo*, *guarigione* (CD 29), *parola del potere uccidere*, *sciame di meteore* (CD 32). 18° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Le seguenti capacità sono sempre attive su un tulani, come incantesimi lanciati da uno stregone di 18° livello: *cerchio magico contro il male* (raggio di 6 metri), *individuazione del magico*, *individuazione della legge*, *visione del vero* e *vista benedetta** . Queste capacità possono essere dissolte, ma il tulani può riattivarle come azione gratuita.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Spada di luce (Sop): Un tulani può creare una *spada lunga sacra di energia luminosa+4* a volontà come azione gratuita. Se il tulani muore o se perde il contatto fisico con la spada, la spada svanisce immediatamente.

Forma alternativa (Sop): Un tulani può passare dalla sua forma umanoide alla sua forma di globo come azione standard. In forma umanoide, non può volare o usare i suoi raggi di sogno, ma può usare il suo attacco con lo sguardo e le sue capacità magiche, effettuare attacchi fisici e lanciare incantesimi. In forma di globo, può volare, usare i suoi raggi da sogno e usare le sue capacità magiche, ma non può lanciare incantesimi o usare il suo attacco con lo sguardo. La forma di globo è incorporea e il tulani non ha alcun punteggio di Forza, finché rimane in quella forma. Quando è incorporeo, il tulani può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori (anche se la sua riduzione del danno viene comunque applicata), dagli incantesimi, dalle capacità magiche e da quelle soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magico. Anche se colpito da incantesimi o armi magiche, ha co-

munque una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (fatta eccezione per gli effetti di energia positiva, energia negativa, effetti di forza come un *dardo incantato* o attacchi effettuati con armi dotate della capacità *tocco fantasma*).

Il tulani rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento nella nuova forma non può essere dissolto, e il tulani non ritorna in alcuna forma particolare se viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela entrambe le forme simultaneamente.

Musica bardica (Sop): Un tulani è in grado di usare la capacità di musica bardica come un bardo di 18° livello. Può usare o mantenere la propria concentrazione su una di queste abilità per round, senza necessitare di nessun altro strumento che non sia la sua voce ultraterrena.

Aura protettiva (Sop): Come azione gratuita, un tulani può generare un'aura luminosa del raggio di 6 metri. Questo effetto funziona come un *cerchio magico contro il male* di forza raddoppiata e come un *globo dell'invulnerabilità inferiore*, entrambi lanciati da un chierico di livello pari al numero di Dadi Vita del tulani.

Guardiano delle cripte

GUARDIANO DELLE CRIPTE

Senzamorte Medio (Buono, Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 9d12 (58 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m in corazza di piastre (4 quadretti); 9 m base
Classe Armatura: 21 (+1 Des, +3 naturale, +5 corazza di piastre perfetta, +2 scudo di metallo pesante perfetto) contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +4/+6
Attacco: Spada bastarda perfetta +8 in mischia (1d10+2 più 1 sacro)
Attacco completo: Spada bastarda perfetta +8 in mischia (1d10+2 più 1 sacro)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Animare oggetti, *punizione sacra*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, tratti dei senzamorte, resistenza agli incantesimi 19
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +7
Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos -, Int 14, Sag 13, Car 16
Abilità: Acrobazia -1, Conoscenze (religioni) +14, Diplomazia +17, Intimidire +15, Percepire Intenzioni +13, Saltare +10, Scalare +10
Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Colpo Armato Santificato (spada bastarda), Colpo Debilitante, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda)
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: 10-13 DV (Medio); 14-27 DV (Grande)

I non morti malvagi non sono le uniche creature che stanno a guardia delle tombe più antiche: i guardiani delle cripte sono i protettori dei luoghi di riposo dei santi e degli eroi.

A differenza dei non morti animati, che fanno la guardia in eterno ai luoghi infestati, i guardiani delle cripte giacciono inanimati finché le tombe non vengono disturbate. Quando l'intruso si avvicina, lo spirito del guardiano della cripta abbandona la sua beatitudine nei Sette Cieli Ascendenti di Celestia, animando il proprio cadavere in forma di senzamorte per proteggere il terreno sacro di cui sta a guardia. Quando la minaccia è stata sistemata, l'anima ritorna al suo riposo.

La forma base di un guardiano delle cripte è indistinguibile da quella di uno scheletro o di una creatura simile. Indossa una sottile corazza di piastre e porta uno scudo e una spada, che usa per difendere la sua tomba. Può parlare il Comune e il Celestiale.

Illus. di M. Nelson

Combattimento

I guardiani delle cripte combattono senza paura, dal momento che non hanno letteralmente nulla da perdere: a battaglia terminata, vinta o persa che sia, fanno comunque ritorno alla loro benedizione celestiale. Sono molto più intelligenti di quanto sembrino, e sanno sorprendere rapidamente i saccheggiatori di tombe che li scambiano per dei comuni scheletri privi di intelligenza.

Animare oggetti (Sop): Come azione standard, un guardiano delle cripte può far sì che una statua o un altro oggetto all'interno della tomba da lui protetta si animi, con gli stessi effetti dell'incantesimo *animare oggetti*. Può animare un oggetto di taglia Grande o inferiore ad ogni round; sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo, lanciato da un chierico di 10° livello.

***Punizione sacra* (Mag):** Un guardiano delle cripte può usare *punizione sacra* a volontà. 10° livello dell'incantatore; Volontà nega CD 17. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tratti dei senzamorte: Un guardiano delle cripte gode di immunità agli effetti di influenza mentale, ai veleni, agli effetti di *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti

di morte e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, a danni non letali, ai risucchi di caratteristica o alla morte da danno massiccio. Non è soggetto a danni alla Forza, alla Destrezza o alla Costituzione. Se subisce dei danni, non può guarire ma può essere riparato. Un guardiano delle cripte non può essere rianimato o fatto risorgere. È dotato di scurovisione (raggio 18 m).

GUARDIANO SACRO

Senzamorte Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: Volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)
Classe Armatura: 12 (+1 Des, +1 deviazione) contatto 11, colto alla sprovvista 11, o 21 (+1 Des, +8 armatura completa, +2 scudo grande) contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +5/+8
Attacco: Tocco incorporeo +6 in mischia (1d6 ed energia positiva) o spada bastarda perfetta +10 in mischia (1d10+4/19-20), o arco corto perfetto +7 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: Tocco incorporeo +6 in mischia (1d6 ed energia positiva) o spada bastarda perfetta +10 in mischia (1d10+4/19-20), o arco corto perfetto +7 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Manifestazione, tocco di energia positiva
Qualità speciali: Senzamorte, incorporeo, ringiovanimento, resistenza allo scacciare +4, protetto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 12
Abilità: Ascoltare +11, Cavalcare +9, Cercare +8, Nascondersi +9, Osservare +11, Scalare +11
Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso[B], Combattere alla Cieca[B], Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Incalzare, Iniziativa Migliorata[B]
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, banda (2-4) o gruppo (7-12)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Qualsiasi buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +5

Guardiano sacro

Quando un individuo virtuoso muore mentre si stava prendendo cura di qualcun altro, a volte rimane aggrappato alla vita sotto forma di guardiano sacro. Un guardiano sacro non è un non morto, bensì un senzamorte, ed è molto simile a un fantasma. Invece di infestare il luogo della sua morte o tormentare i vivi, però, il guardiano sacro continua a vegliare sul suo protetto finché qualcun altro non se ne assume la responsabilità.

Normalmente un guardiano sacro esiste sul Piano Etereo, da dove può sorvegliare sul suo protetto pur tenendosi fuori di vista. Quando se ne presenta la necessità, può manifestarsi parzialmente sul Piano Materiale e anche interagire limitatamente con l'ambiente circostante, pur rimanendo incorporeo. Sul Piano Etereo, un guardiano sacro è molto simile a com'era in vita, fatta eccezione per il fatto che è circondato da un debole bagliore di luce argentata. Quando si manifesta, appare privo di sostanza e trasparente, come se fosse interamente fatto di luce argentata.

Questo esempio fa uso di un guerriero umano di 5° livello come creatura base, un guerriero molto simile a quello usato come esempio per l'archetipo del fantasma nel *Manuale dei Mostri*.

Creare un guardiano sacro

"Guardiano sacro" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, bestia magica, drago, gigante, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale di allineamento buono (da qui in avanti indicato con il termine di "creatura base").

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in "senzamorte". La taglia rimane invariata.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita attuali e futuri aumentano a d12.

Velocità: I guardiani sacri hanno una velocità di volare di 9 metri, a meno che la creatura base non abbia una velocità di volare maggiore, con una manovrabilità perfetta.

Classe Armatura: L'armatura naturale è la stessa della creatura base ma si applica esclusivamente agli incontri eterei. Quando un guardiano sacro si manifesta (vedi sotto), il valore dell'armatura naturale è +0, ma acquisisce un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, a seconda di quale sia il più alto.

Attacco: Un guardiano sacro mantiene tutti gli attacchi della creatura base, per quanto quelli che fanno assegnamento sul contatto fisico non sortiscano alcun effetto sulle creature non eteree.

Attacco completo: Un guardiano sacro mantiene tutti gli attacchi della creatura base, per quanto quelli che fanno assegnamento sul contatto fisico non sortiscano alcun effetto sulle creature non eteree.

Danni: Contro le creature eteree un guardiano sacro usa le quantità di danni della creatura base. Contro le creature non eteree solitamente un guardiano sacro non può infliggere alcun danno fisico ma quando si manifesta può ricorrere ai suoi attacchi speciali, se ne possiede (vedi sotto).

Attacchi speciali: Un guardiano sacro mantiene tutti gli at-

tacchi speciali della creatura base, sebbene quelli che si basano sul contatto fisico non abbiano alcun effetto sulle creature non eteree. In più il guardiano sacro acquista la capacità di manifestarsi, più un numero di attacchi speciali da 1 a 3 tra quelli descritti sotto. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + 1/2 dei DV del guardiano sacro + il modificatore di Car del guardiano sacro, tranne quando diversamente specificato.

Manifestazione (Sop): Tutti i guardiani sacri possiedono questa capacità. Un guardiano sacro dimora nel Piano Etereo, e in quanto creatura eterea non può colpire o essere colpito da nulla che attenga al mondo materiale. Quando si manifestano, i guardiani sacri entrano parzialmente nel Piano Materiale e divengono visibili pur rimanendo incorporei. Un guardiano sacro manifestatosi può essere colpito soltanto da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori e da incantesimi, con il 50% di probabilità di ignorare i danni che provengono da fonti materiali. Se vuole può passare attraverso oggetti solidi, e i suoi attacchi oltrepassano le armature. Un guardiano sacro manifestato si muove sempre nel massimo silenzio.

Quando si manifesta, un guardiano sacro può colpire con il suo attacco di contatto oppure con un'arma dotata della capacità di tocco fantasma. Se possiede un'arma con un bonus di potenziamento pari almeno a +1, può usare quest'arma contro le creature materiali, ma ogni attacco ha una probabilità del 50% di fallire, a meno che l'arma non sia un'arma del tocco fantasma (proprio allo stesso modo in cui le armi magiche rischiano di mancare un fantasma). Quando si manifesta, un guardiano sacro rimane parzialmente sul Piano Etereo, dove non è incorporeo. Un guardiano sacro che si manifesta può quindi essere attaccato da avversari sia sul Piano Etereo che su quello Materiale. L'incorporeità può contribuire a proteggerlo da avversari del Piano Materiale, ma non da quelli del Piano Etereo.

Quando un guardiano sacro incantatore si trova sul Piano Etereo, i suoi incantesimi non possono avere effetto su bersagli sul Piano Materiale, ma funzionano normalmente su quelli del Piano Etereo. Quando un guardiano sacro incantatore si manifesta, i suoi incantesimi, pur continuando ad agire sul Piano Etereo, possono avere effetto normalmente su bersagli del Piano Materiale, a meno che gli incantesimi non necessitino di contatto. Gli incantesimi di contatto di un guardiano sacro che si è manifestato non funzionano su bersagli materiali.

Un guardiano sacro ha due piani nativi, il Piano Materiale e quello Etereo. Quando si trova in uno di questi due piani, il guardiano sacro non è considerato una creatura extraplanare.

Tocco di energia positiva (Sop): Un guardiano sacro può mettere a segno un colpo con un attacco di contatto incorporeo per infondere energia positiva nel bersaglio. Gli avversari non morti (anche quelli incorporei) subiscono ulteriori 2d8+5 danni. Il guardiano sacro può incanalare la sua energia positiva anche nelle creature viventi, guarendo fino a 2d8+5 danni. Il guardiano sacro può controllare la sua energia positiva a sufficienza da evitare di guarire gli avversari viventi (infliggendo solo il danno base). Questo potere può essere usato fino a un massimo di cinque volte al giorno.

Qualità speciali: Un guardiano sacro possiede tutte le qualità speciali della creatura base più quelle elencate di seguito, e acquisisce il tipo senzamorte.

Ringiovanimento (Sop): Nella maggior parte dei casi risulta difficile distruggere un guardiano sacro ricorrendo a un semplice combattimento: lo spirito "distrutto" si rigenera in 2d4 giorni. Persino gli incantesimi più potenti si dimostrano spesso soltanto soluzioni temporanee. Un guardiano sacro che dovrebbe essere distrutto torna invece alla sua vecchia missione se supera una prova di livello (1d20 + DV del guardiano sacro) con CD 16. Come regola generale, l'unica maniera di sbarazzarsi per sempre di un guardiano sacro è quella di portare a compimento lo scopo che ancora lo sostiene.

Resistenza allo scacciare (Str): Il guardiano sacro ha una resistenza allo scacciare di +4.

Protetto (Sop): Un guardiano sacro è costantemente al corrente dell'ubicazione precisa e delle condizioni del suo protetto: se è illeso, ferito, inabile, barcollante, privo di sensi, morente, morto e così via. Può spostarsi fino alla locazione del suo protetto come se facesse uso di *teletrasporto superiore*, con la differenza che questa capacità gli consente anche di oltrepassare i confini planari. Può trasportare solo se stesso e un massimo di 25 kg di oggetti eterei. Può anche scrutare il suo protetto a volontà (come se avesse lanciato su di esso *scrutare*), senza concedere alcun tiro salvezza e riuscendo automaticamente.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, con la differenza che il guardiano sacro non possiede alcun punteggio di Costituzione e che il suo punteggio di Carisma aumenta di +4.

Abilità: I guardiani sacri ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare. Per il resto mantengono le stesse abilità della creatura base.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +5.

GUARDINAL

I guardinal sono i nativi esterni dell'Elysium, l'incarnazione vivente della bontà. Esistono sette varietà di guardinal: gli avoral e i leonal sono descritti nel *Manuale dei Mostri*, i cervidal e i lupinal sono descritti nel *Manuale dei Mostri II* e il piccolo musteval, l'equinal e il potente ursinal venono descritti qui di seguito.

I guardinal sono incrollabili avversari del male, ovunque si trovi. Se lasciati in pace sul loro piano, i guardinal sono pacifici quanto l'Elysium stesso: vagano tranquillamente per le sue splendide terre in piccoli gruppi di compagni. Quando il male minaccia la loro terra, tuttavia, i guardinal sanno combattere ferocemente quanto qualsiasi arconte, e molti di loro sono pronti a lasciare l'Elysium e a imbarcarsi nelle crociate più giuste, per combattere il male sul Piano Materiale o su altri piani.

I guardinal uniscono le fattezze degli umani più affascinanti e nobili a quelle degli animali altrettanto nobili. I singoli individui possono variare l'uno dall'altro in base al grado di dominanza delle loro fattezze animali: alcuni cervidal, ad esempio, sono simili ai satiri, mentre altri sembrano del tutto umani, se non per le corna che spuntano dalla loro fronte. I guardinal che vivono nelle Terre Bestiali sono quelli dalla forma più vicina agli animali, e spesso si spostano su quattro zampe (cosa che gli altri guardinal considerano poco dignitosa).

Combattimento

I guardinal usano capacità di combattimento assai diverse gli uni dagli altri: i piccoli e deboli musteval sono tutt'altra cosa dai potenti leonal. Gli ursinal sono i veri incantatori dei guardinal, mentre i lupinal prediligono la furtività e gli attacchi di sorpresa. Tutti i guardinal preferiscono incapacitare e debilitare i loro nemici se possibile, mentre sono ben pronti a uccidere gli esterni malvagi e le altre creature malvagie, se necessario.

Resistenza all'energia (Str): I guardinal beneficiano di resistenza all'acido 10 e resistenza al freddo 10.

Immunità: I guardinal sono immuni all'elettricità e alla pietrificazione. Ottengono inoltre un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

***Parlare con gli animali* (Mag):** I guardinal possono comunicare

mentalmente con gli animali come azione gratuita. Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *parlare con gli animali* lanciato da un druido di 8° livello, ma non richiede l'emissione di alcun suono.

Linguaggi (Sop): I guardinal possono parlare con qualsiasi creatura che sappia usare un linguaggio, come se usassero un incantesimo *linguaggi* lanciato da un chierico di 14° livello. Questa capacità è sempre attiva.

EQUINAL

Esterno Medio (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 6d8+18 (31 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Schianto +10 in mischia (1d8+5)
Attacco completo: 2 schianti +10 in mischia (1d8+5)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, nitrito
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male o argento, sottotipo dei guardinal, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, *parlare con gli animali*, resistenza agli incantesimi 18, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +8 (+12 contro veleni), Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche: For 20, Des 11, Cos 16, Int 13, Sag 15, Car 15
Abilità: Acrobazia +2, Ascoltare +11, Concentrazione +12, Conoscenze (piani) +10, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +4, Equilibrio +2, Nascondersi +5, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Saltare +14, Sopravvivenza +11 (+13 su altri piani)
Talenti: Attacco Poderoso, Correre[B], Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario o banda (2-12)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +7

Questa creatura assomiglia a un umano con alcune connotazioni di un cavallo da tiro. Le sue spalle e il suo petto sono di proporzioni enormi e le sue lunghe braccia terminano con dita spesse e dure come il ferro che diventano molto simili a uno zoccolo quando vengono strette a pugno. I suoi arti inferiori sono ricoperti da una peluria fitta e corta e il suo muso è lungo e stretto, con una lunga criniera selvaggia che parte dalla fronte e scende giù fino al centro della schiena.

Assieme ai cervidal, gli equinal sono i guardinal più diffusi. Sono campioni della causa del bene: forti, gioviali e in generale di buon cuore.

Gli equinal sono alti poco meno di 2,4 metri, ma il loro torace è ampio quanto un grosso barile e il loro peso si aggira attorno ai 300 kg. Parlano Celestiale e Comune.

Combattimento

In combattimento, gli equinal disprezzano l'uso delle armi e si fanno strada in mischia con i loro pugni duri come il ferro. Approfittano di qualsiasi opportunità ragionevole di entrare in corpo a corpo con le creature malvagie e le tempestano di colpi fino a far perdere loro i sensi. Non si ritraggono mai da un combattimento, nemmeno quando sono in ovvia inferiorità numerica. Le armi naturali di un equinal, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *aiuto* (CD 14), *cerchio magico contro il male* (solo su se stesso), *comando* (CD 13), *dardo incantato, dissolvi magie, individuazione del magico, individuazione del male, luce, nube di nebbia, porta dimensionale* (CD 16), *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *lentezza* (CD 15) e *muro di pietra* (CD 17). 6° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Nitrito (Sop): Una volta ogni ora, come azione gratuita, un equinal può emettere un grido assordante che ha influenza su tutti coloro che non sono guardinal nel raggio di 6 metri. Le creature con 4 o meno DV rimangono stordite per 1d6 round, mentre le creature con più di 4 DV rimangono assordate per 1d6 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 l'effetto viene negato. Questo è un effetto sonoro. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

***Parlare con gli animali* (Mag):** Un equinal può comunicare mentalmente con gli animali come azione gratuita. Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *parlare con gli animali* lanciato da un druido di 8° livello, ma non richiede l'emissione di alcun suono.

Equinal

Imposizione delle mani (Sop): Questa capacità funziona come il privilegio di classe dei paladini, con la differenza che ogni giorno un equinal può guarire un ammontare di danni pari al massimo dei suoi normali punti ferita.

MUSTEVAL

Esterno Minuscolo (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 20 (+2 taglia, +4 Des, +4 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/-8

Attacco: Morso +8 in mischia (1d3-2)
Attacco completo: Morso +8 in mischia (1d3-2)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Immunità all'elettricità e alla pietrificazione, movimento focalizzato, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +4 (+8 contro veleni), Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 7, Des 18, Cos 12, Int 11, Sag 14, Car 13
Abilità: Acrobazia +6, Artista della Fuga +9, Ascoltare +7, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17, Rapidità di Mano +9, Saltare +0, Scalare +7, Sopravvivenza +7, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami)
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario o squadra (2-6)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 3 DV (Minuscolo); 4-6 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: +5

Questo esile umanoide ha il muso prolungato, le orecchie pelose e gli occhi furtivi di un furetto. I suoi arti sono agili, i suoi occhi sono rosa e il suo corpo è ricoperto di pelo bianco.

Anche se i musteval sono i meno potenti dei guardinal, si dimostrano comunque dei tenaci oppositori delle forze del male. Lavorano al servizio dei celestiali più grandi come spie e spesso aiutano gli eroi umanoidi trasmettendo informazioni vitali riguardo alle più potenti creature malvagie. Sono l'unica varietà di guardinal che non è rappresentata tra i Cinque Compagni di Talisid, il Leone Celestiale, e nutrono un certo risentimento al riguardo, pur credendo che si tratti di una semplice svista che molto presto verrà corretta. I musteval sono creature agili, e difficilmente rimangono fermi a lungo. Un utilizzo accorto della loro capacità di *camuffare se stesso* consente loro di nascondere le loro sembianze animali quando devono trattare con le altre creature. I musteval sono alti 60 cm e pesano 15 kg. Parlano il Celestiale.

Musteval

Combattimento

In combattimento, i musteval si muovono in continuazione, combinando la loro capacità di movimento focalizzato e di *dardo incantato* al meglio delle possibilità.

Le armi naturali di un musteval, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà - *camuffare se stesso, dardo incantato, individuazione del male, individuazione del magico, protezione dal male* (solo su se stesso), *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *invisibilità* (CD 13). 3° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Movimento focalizzato: Quando un musteval si muove, può effettuare un'azione di movimento e un'azione standard in qualsiasi punto del movimento. Il musteval non può effettuare una seconda azione di movimento nel round in cui usa la sua capacità di movimento focalizzato. I musteval devono sempre usare questa capacità per spostarsi prima e dopo aver usato una capacità magica durante il combattimento.

Abilità: I musteval sono dotati di artigli utili per scalare e di un buon udito. Ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Scalare.

URSINAL

Esterno Grande (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi Vita: 10d8+30 (75 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +2 Des, +13 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +10/+18
Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d8+4) e morso +8 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, incantesimi, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male o argento, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, *parlare con gli animali*, resistenza agli incantesimi 22, linguaggi, schivare prodigioso
Tiri salvezza: Temp +10 (+14 contro veleni), Rifl +9, Vol +10
Caratteristiche: For 19, Des 14, Cos 17, Int 18, Sag 17, Car 18
Abilità: Ascoltare +16, Cercare +17, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (piani) +17, Diplomazia +19, Guarire +16, Intimidire +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Professione (una qualsiasi) +16, Sapienza Magica +19, Sopravvivenza +3 (+5 su altri piani)
Talenti: Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Purificati
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Illus. di G. Kubic

Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +8

Le fattezze di questo grosso bipede sono visibilmente simili a quelle di un orso. Il suo corpo è ricoperto da una fitta pelliccia il cui colore varia dall'oro chiaro all'oro brunito. Il pelo è più fitto e lungo sugli avambracci e sulle zampe inferiori, mentre è più corto e rado sul torace e sul volto. Sul volto, dal quale si protendono un muso pronunciato e un paio di grosse orecchie, compare un'espressione gentile.

Gli ursinal, creature sagge e benevole, sono gli studiosi e i filosofi dei guardinal. Fungono da consiglieri per i leonal e da cronachisti per l'Elysium. Amano condividere le loro conoscenze, spesso in grande dettaglio, e con infinite digressioni.

Gli ursinal sono alti poco più di 2,4 metri e pesano circa 350 kg. Parlano Abissale, Celestiale, Comune, Draconico e Infernale.

Combattimento

Gli ursinal non amano il combattimento ed evitano lo scontro fisico in tutti i modi possibili. Quando entrano in mischia lottano con una ferocia pari a quella di un orso crudele ma, se possono, preferiscono usare le loro capacità magiche per porre fine a un combattimento ancor prima che cominci.

Le armi naturali di un ursinal, oltre ad eventuali armi da lui impugnate, sono considerate di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Ursinal

Afferrare migliorato (Str): Se un ursinal colpisce un avversario di una taglia inferiore alla sua di almeno una categoria con il suo attacco con gli artigli, infligge i normali danni letali e tenta di cominciare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità. L'ursinal ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare le sue mascelle per stabilire la presa sull'avversario (penalità di -20 alle prova di lotta, ma l'ursinal non viene considerato in lotta). In ogni caso, ad ogni prova di lotta superata nei round successivi, l'ursinal infligge automaticamente danni da artigli.

Incantesimi: Un ursinal lancia incantesimi come un mago di 12° livello. Predilige gli incantesimi di ammaliamento e divinazione, e in genere tutti quelli che possono fuorviare e confondere gli avversari, invece di limitarsi a infliggere dei danni.

Tipici incantesimi preparati: (4/5/5/5/4/3/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo; Ammaliamento tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del veleno, lampo, luce*; 1° - *caduta morbida, charme su persone, occhi dell'avoral*, spruzzo colorato, ipnosi*; 2° - *giogo della pietà*, invisibilità, localizza oggetto, polvere luccicante, tocco di idiozia*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, luce diurna, sollievo*, suggestione, tocco di guarigione*; 4° - *confusione, luminosità celestiale*, nebbia radiosa*, scrutare*; 5° - *congedo, muro di fuoco purificato, teletrasporto*; 6° - *riflessi del peccato*, suggestione di massa.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Capacità magiche: A volontà - *aiuto, blocca mostri* (CD 19), *cerchio magico contro il male* (solo su se stesso), *dardo incantato, dissolvi magie, individuazione dei pensieri* (CD 16), *individuazione del magico, individuazione del male, luce diurna, metamorfosi, nebbia solida, porta dimensionale, sonno profondo* (CD 17), *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno - *guarigione* (CD 20), *neutralizza veleno, rimuovi malattia*; 1 volta al giorno - *parola sacra* (CD 21). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Imposizione delle mani (Sop): Questa capacità funziona come il privilegio di classe dei paladini, con la differenza che ogni giorno un ursinal può guarire un ammontare di danni pari al massimo dei suoi normali punti ferita.

***Parlare con gli animali* (Mag):** Un ursinal può comunicare mentalmente con gli animali come azione gratuita. Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *parlare con gli animali* lanciato da un druido di 8° livello, ma non richiede l'emissione di alcun suono.

Schivare prodigioso (Str): Finché si trova sull'Elysium, un ursinal è in grado di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli consentirebbero normalmente. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche se colto alla sprovvista. Perde questa capacità quando si trova su altri piani.

LESKYLOR

Questo grosso felino simile a una tigre è ricoperto da una pelliccia bianca come la neve striata di azzurro, con occhi blu ghiaccio emananti una sensazione di intelligenza e ali bianche piumate. Possiede artigli bianchi color perla e i suoi denti sono lunghi e affilati come lame.

I leskylor sono creature intelligenti native di Eronia, il secondo strato dell'Elysium, un luogo caratterizzato da montagne erte e aguzze, forti tempeste di vento e condizioni climatiche estreme. I leskylor normalmente si ibernano all'interno delle caverne più fresche nel corso dei mesi caldi estivi ed escono per andare a caccia solcando i venti nei mesi freddi dell'inverno. Proteggono le regioni montagnose e le foreste da qualsiasi presenza malvagia. Anche se sono di natura solitaria, a volte si alleano con i crociati di qualche causa del bene, spesso acconsentendo a servirli come cavalcature o come compagni.

I leskylor sono lunghi circa 3 metri, hanno un'apertura alare di 9 metri e pesano 350 kg. Parlano la loro lingua, Celestiale e Draconico.

Combattimento

Quando il leskylor avvista una creatura malvagia nel suo territorio protetto, si alza in volo, spesso nascondendosi tra le nuvole, finché non si presenta l'occasione migliore per colpire. A meno che l'intruso non sia già consapevole della sua presenza, il leskylor effettua un primo passaggio di avvertimento per indicare all'intruso la sua intenzione a voler liberare l'area della sua presenza. Se la creatura non dà segno di volersene andare oppure reagisce e combatte, il leskylor cala di nuovo, stavolta per uccidere. Il leskylor usa prima il suo soffio di gelo, per poi colpire con i suoi artigli e il suo morso.

	Leskylor Bestia magica Grande	Leskylor a tre teste Bestia magica Grande
Dadi Vita:	6d10+18 (51 pf)	10d10+50 (105 pf)
Iniziativa:	+4	+4
Velocità:	12 m (8 quadretti); volare 24 m (media)	12 m (8 quadretti); volare 24 m (media)
Classe Armatura:	19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19	21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta:	+6/+16	+10/+20
Attacco:	Artiglio +11 in mischia (1d8+6)	Artiglio +15 in mischia (1d8+6)
Attacco completo:	2 artigli +11 in mischia (1d8+6) e morso +6 in mischia (2d6+3)	2 artigli +15 in mischia (1d8+6) e 3 morsi +15 in mischia (2d6+3)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Soffio di gelo, afferrare migliorato, assaltare, artigliare, capacità magiche	Soffio di gelo, afferrare migliorato, assaltare, artigliare, capacità magiche
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, immunità al freddo, capacità magiche	Scurovisione 27 m, immunità al freddo, capacità magiche
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +5, Vol +3	Temp +12, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche:	For 22, Des 11, Cos 17, Int 15, Sag 13, Car 14	For 22, Des 11, Cos 21, Int 15, Sag 13, Car 14
Abilità:	Ascoltare +7, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +2, Nuotare +12, Osservare +7	Ascoltare +14, Cercare +14, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +5, Nuotare +14, Osservare +14
Talenti:	Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Tocco di Ghiaccio Dorato	Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Multiattacco[B], Multiattacco Migliorato[B], Riflessi in Combattimento, Tocco di Ghiaccio Dorato
Ambiente:	Campi Benedetti dell'Elysium	Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario
Grado di Sfida:	7	10
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente neutrale buono	Generalmente neutrale buono
Avanzamento:	7-18 DV (Grande); 19-36 (Enorme)	11-22 DV (Grande); 23-40 (Enorme)
Modificatore di livello:	+6	+9

Leskylor a tre teste

Soffio di gelo (Sop): Un'esplosione di gelo a forma di cono lungo 9 metri, per tre volte al giorno; 3d6 danni; Riflessi CD 16 dimezza.

Assaltare (Str): Se un leskylor carica un avversario, può effettuare un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +11 in mischia, danni 1d8+3.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *blocca persone* (CD 13), *cura ferite moderate* (CD 13), *foschia occultante, incuti paura* (CD 12), *occhi dell'avoral, visione del paradiso,* vista benedetta**. 6° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il leskylor deve mettere a segno un attacco con il morso o con un artiglio. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può artigliare.

Leskylor a tre teste

Questa creatura fa uso dell'archetipo creatura con più teste, descritto in *Specie Selvagge*.

Soffio di gelo (Sop): Anche le teste aggiuntive sono dotate di arma a soffio (3d6 danni; Riflessi dimezza CD 17). Tutte e tre le armi a soffio si attivano nello stesso round, ma possono puntare in direzioni diverse.

Teste multiple: Grazie alle sue teste multiple, il leskylor diventa anche più adatto a sopravvivere a quegli attacchi che altrimenti si rivelerebbero letali; ad esempio, una *spada vorpal* do-

Illus. di M. Nelson

vrebbe rimuovere tutte e tre le teste per avere il suo normale effetto. Per recidere una testa è necessario colpire il collo della creatura (CA pari a quella del leskylor) con un'arma tagliente e infliggere danni pari al numero originario dei punti ferita del leskylor diviso 3 (il numero originario di teste). Chi sferra l'attacco deve dichiarare di voler mirare al collo prima di effettuare il tiro per colpire.

La testa recisa muore, e un riflesso naturale sigilla il collo per impedire la fuoriuscita di sangue. Il leskylor non può più attaccare con la testa recisa, ma non subisce altre penalità. Una testa recisa non può ricrescere naturalmente.

Talenti bonus: Il leskylor a tre teste acquisisce i talenti bonus Multiattacco e Multiattacco Migliorato dall'archetipo della creatura con più teste. Il talento Multiattacco Migliorato, descritto in *Specie Selvagge*, rimuove la penalità ai tiri per colpire per gli attacchi secondari effettuati con armi naturali.

OLIFANTE

Un olifante può assumere due forme. La sua forma più piccola può essere descritta in questo modo:

Questa creatura assomiglia a un piccolo elefante dorato ricoperto di pelo, lungo circa 60 cm e dotato di un paio di ali scintillanti che spuntano dalla sua schiena. La sua pelliccia è lucida e splendente e nei suoi occhi danzano tutti i colori dell'arcobaleno.

La forma più grande dell'olifante può essere invece descritta in questo modo:

Delle gigantesche ali membranose spuntano dalla grossa schiena di questo mastodonte bipede. I suoi occhi sono luminosi e una folta peluria nera ricopre buona parte della sua mole e dal suo muso spuntano due zanne ricurve che scintillano come scimitarre.

Gli olifanti sono creature al servizio del bene e sono diffusi in tutti i Piani Superiori, impegnati a svolgere missioni per divinità eroiche come Chaav e Lastai. Fungono da messaggeri e da aiutanti per qualsiasi divinità buona, portano messaggi ai mortali e aiutano gli agenti celestiali a svolgere i loro doveri. Il loro aspetto innocuo e perfino vagamente comico ha condotto molte creature malvagie alla rovina, spingendole a sottovalutare i loro considerevoli poteri magici e psionici.

Un olifante può assumere due forme: quella di un mammut bipede di taglia Grande dalle zanne ricurve e quella di un piccolo elefante dal pelo dorato. In forma Grande, l'olifante è alto 3,6 metri e pesa 600 kg. In forma Piccola, l'olifante misura 60 cm di lunghezza e pesa 30 kg. Un olifante comunica telepaticamente.

Combattimento

Gli olifanti fanno uso frequente della loro *vista benedetta* per individuare le creature malvagie e metterle in fuga, attaccarle personalmente o avvertire altri celestiali più potenti della loro presenza. Evitano lo scontro fisico a causa della loro piccola taglia, ma sono dotati di una vasta gamma di capacità magiche, soprannaturali e psioniche per difendersi.

Poteri psionici (MAg): A volontà - *conoscere direzione, individuazione dei pensieri* (CD 15), *individuazione del caos, individuazione del veleno, individuazione della legge, invisibilità, suggestione* (CD 16),

	Forma di elefante alato Esterno Piccolo (Buono, Extraplanare)	Forma di mastodonte alato Esterno Grande (Buono, Extraplanare)
Dadi Vita:	6d8+6 (33 pf)	6d8+6 (33 pf)
Iniziativa:	+1	+1
Velocità:	9 m (6 quadretti); volare 18 m (buona)	9 m (6 quadretti); volare 18 m (buona)
Classe Armatura:	24 (+1 taglia, +1 Des, +9 naturale, +3 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 23	28 (-1 taglia, +1 Des, +15 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta:	+6/+2	+6/+16
Attacco:	Corno +7 in mischia (1d3)	Schianto +11 in mischia (1d8+6)
Attacco completo:	2 corna +7 in mischia (1d3)	2 schianti +11 in mischia (1d8+6) e corno +6 in mischia (2d6+3)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Poteri psionici, capacità magiche, *evoca celestiali*, barrito	Poteri psionici, capacità magiche, *evoca celestiali*, barrito
Qualità speciali:	Forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo o male, immunità alle malattie e ai veleni, invulnerabilità, resistenza agli incantesimi 18 (22 contro gli incantesimi malvagi o lanciati dagli esterni malvagi), telepatia	Forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo o male, immunità alle malattie e ai veleni, resistenza agli incantesimi 18 (22 contro gli incantesimi malvagi o lanciati dagli esterni malvagi), telepatia
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +6, Vol +9	Temp +6, Rifl +6, Vol +9
Caratteristiche:	For 10, Des 13, Cos 12, Int 17, Sag 18, Car 17	For 22, Des 13, Cos 12, Int 17, Sag 18, Car 17
Abilità:	Ascoltare +13, Cercare +12, Concentrazione +10, Conoscenze (piani) +12, Diplomazia +14, Guarire +13, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Sapienza Magica +12	Concentrazione +10, Diplomazia +14, Guarire +13, Nascondersi +6, Conoscenze (piani) +12, Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +10, Cercare +12, Percepire Intenzioni +13, Sapienza Magica +12, Osservare +13, Sopravvivenza +4 (+6 su altri piani),
Talenti:	Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Resistenza agli Incantesimi Eroica	Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Resistenza agli Incantesimi Eroica
Ambiente:	Distese Selvagge delle Terre Bestiali	Distese Selvagge delle Terre Bestiali
Organizzazione:	Solitario o famiglia (2-4)	Solitario o famiglia (2-4)
Grado di Sfida:	8	8
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale buono	Sempre neutrale buono
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+9	+9

Olifante

durre il danno della metà. La CD è basata sul Carisma.

Forma alternativa (Sop): Un olifante può passare dalla sua forma Piccola alla sua forma Grande come azione standard. In forma Grande, perde i benefici della sua capacità di invulnerabilità (vedi sotto) ma acquisisce i vantaggi della sua nuova forma e della sua nuova forza. L'olifante rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento nella nuova forma non può essere dissolto, e l'olifante non ritorna in alcuna forma particolare se viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela entrambe le forme simultaneamente.

Invulnerabilità (Sop): La pelliccia luccicante di un olifante Piccolo offre una protezione pari a quella di un *globo di invulnerabilità* continuo, ma soltanto nei confronti dell'olifante. In forma Grande, l'olifante perde questa capacità.

Capacità magiche: A volontà - *benedizione, luce, teletrasporto superiore* (su se stesso e un massimo di 10 kg di oggetti); 3 volte al giorno - *cura ferite moderate* (CD 15), *protezione dal male*; 1 volta al giorno - *colpo infuocato* (CD 18), *esilio* (CD 19), *guarigione* (CD 19), *rianimare morti*. 15° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Telepatia (Sop): Un olifante può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 18 metri dotata di un linguaggio.

*vedere invisibilità, vista benedetta**. Questi effetti funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone di 6° livello (le CD dei tiri salvezza, dove sono applicabili, sono pari a 13 + il livello dell'incantesimo). Le CD dei tiri salvezza di queste capacità sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 6 di questo libro.

***Evoca celestiali* (Mag):** Per una volta al giorno, un olifante può evocare un altro olifante, un asura o un avoral guardinal con una probabilità di successo del 45%. La creatura evocata ritorna automaticamente da dove proveniva dopo 1 ora. Un olifante appena evocato non può usare la sua capacità di evocare per 1 ora.

Barrito (Sop): Per tre volte al giorno, un olifante può emettere un possente barrito dalla sua proboscide, scegliendo uno dei seguenti effetti ogni volta:

- Un'esplosione a forma di cono di 18 metri che costringe le creature nell'area a superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 per non subire 2d10 danni sonori e rimanere storditi per 2 round. Le creature che superano il loro tiro salvezza subiscono 1d10 danni sonori e rimangono stordite per 1 round. La CD è basata sulla Costituzione.
- Un'esplosione a forma di cono di 9 metri di scintille solari. Queste faville di potere sacro infliggono 8d8 danni agli esterni malvagi, ai non morti e a qualsiasi altra creatura vulnerabile all'acquasanta. È necessario superare un tiro salvezza con CD 16 per ridurre il danno della metà. La CD è basata sul Carisma.

Quesar

QUESAR

Costrutto Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 8d10+10 (54 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+3 Des, +7 deviazione), contatto 20, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +6/+6
Attacco: Schianto +7 in mischia (1d6 più 1d6 energia/19-20)
Attacco completo: 2 schianti +7 in mischia (1d6 più 1d6 energia/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Radiosità accecante, luminosità bruciante, esplosione incandescente
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, aureola di energia, guarigione rapida 5, immunità all'elettricità e al fuoco, resistenza agli incantesimi 18
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 11, Des 16, Cos -, Int 9, Sag 10, Car 11
Abilità: Osservare +11
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Critico Migliorato (schianto), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium

Organizzazione: Solitario o banda (2-6)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 9-24 DV (Medio)
Modificatore di livello: +9

Questa snella creatura umanoide ha la pelle azzurra e lunghi capelli bianchi. Dal suo agile torace partono due braccia aggraziate, due poderose gambe e una testa dal portamento nobile. La sua forma precisa, tuttavia, è difficile a vedersi a causa dell'incredibile quantità di energia luminosa che la creatura emana.

Un quesar brilla come una stella caduta sulla terra, emanando una luce accecante in grado di bruciare le creature malvagie. I quesar sono costrutti realizzati dagli angeli e originariamente creati per fungere da guardiani dei tesori celestiali. In un atto di benevolenza, gli angeli hanno donato alle loro creazioni una mente e un libero arbitrio, e i quesar si sono rifiutati di servire come degli schiavi. Ora sono indipendenti e formano una società isolata di vita artificiale, che continua ad assistere le forze del bene, ma come potenti alleati.

I quesar sono alti 1,8 metri e pesano 80 kg. Parlano il Celestiale.

Combattimento

L'arma più pericolosa di un quesar è l'energia luminosa emanata dal suo corpo. Anche se i quesar non usano mai le armi, sono in grado di distruggere la carne e le ossa di una creatura con il semplice tocco, e la loro aureola di energia è una maestosa manifestazione del loro terrificante potere.

Radiosità accecante (Sop): A volontà, un quesar può incrementare la luminosità della sua energia in modo che emetta luce intensa nel raggio di 36 metri (e illuminazione fioca entro 72 metri). Qualsiasi creatura entro questo raggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, altrimenti rimarrà accecato per 1d10 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Le creature sensibili alla luce subiscono il doppio della normale penalità se raggiunte da questa luce radiosa.

Luminosità bruciante (Sop): Per tre volte al giorno, un quesar può creare un'esplosione di energia istantanea talmente intenso da ridurre tutte le creature e tutti gli oggetti entro 4,5 metri da lui a un cumulo di finissima polvere, infliggendo 22d6 danni, come l'incantesimo *disintegrazione*. Superando un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, la creatura resiste alla disintegrazione ma subisce 5d6 danni. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Esplosione incandescente (Sop): Dopo che un quesar ha mantenuto attiva la sua radiosità accecante per almeno 1 round, può aumentarne ulteriormente l'intensità, creando un'esplosione istantanea di energia incandescente simile all'effetto di un incantesimo *esplosione solare*. Tutte le creature entro 9 metri dal quesar subiscono 6d6 danni (Riflessi CD 14 dimezza). Un quesar può attivare la sua luminosità bruciante per 6 volte al giorno. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tratti dei costrutti: Un quesar gode di immunità ai veleni, agli effetti di sonno magico, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, agli effetti di necromanzia, agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, a danni debilitanti, a danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica, all'affaticamento, all'esaurimento o ai risucchi di energia. Se subisce dei danni, non può guarire ma può essere riparato. Scurovisione 18 metri e visione crepuscolare.

Aureola d'energia (Sop): Ad ogni momento, un quesar è circondato da un bagliore luminoso che emana luce intensa entro un raggio di 6 metri e illuminazione fioca entro 12 metri.

Guarigione rapida (Str): Un quesar recupera i punti ferita perduti al ritmo di 5 per round fintanto che si trova esposto a luce diurna (sono validi anche incantesimi come *luce diurna* e *luminosità celestiale*, ma non la sua stessa aureola d'energia). Continua a recuperare punti ferita anche se distrutto, fintanto che rimane esposto alla luce diurna. La guarigione rapida non consente al quesar di riattaccare o di far ricrescere eventuali parti del corpo perdute.

RHEK

Le fattezze di questo gigantesco umanoide sembrano quelle di un umano mescolate a quelle di un rinoceronte. Un'armatura risplendente ricopre la sua robusta pelle color grigio pallido e un grosso corno nero spunta al centro del suo muso. Impugna una minacciosa alabarda e tiene i suoi occhi neri e scintillanti fissi su coloro che incontra, come se volesse leggere le loro intenzioni.

Rhek stritolacaos

Anche se i rhek vivono su Arcadia, non sono nativi di quel piano. In origine comparvero in un luogo imprecisato del Piano Materiale e furono portati su Arcadia con il loro consenso da alcuni potenti membri di un'organizzazione planare, chiamati Harmonium. I rhek comparvero su Arcadia poco dopo che Menausus, un tempo il terzo strato di Arcadia, si dissolse e diventò un tutt'uno con il piano di Mechanus. I rhek collaborarono a riportare l'ordine nel marasma provocato da questo cataclismico evento.

I rhek si sforzano di raggiungere l'armonia e la perfezione. Cercano di imporre l'ordine in un multiverso caotico e fanno del loro meglio per schiacciare il male ovunque lo trovino. Sono meticolosi, amano assicurarsi che ogni cosa venga tenuta al suo posto e hanno poca tolleranza per le creature imprevedibili. Impongono l'ordine anche attraverso la violenza, ma non sono di natura sanguinaria.

I rhek sono alti 2,1 metri e pesano 175 kg. Parlano il loro linguaggio e il Comune.

	Rhek Umanoide mostruoso Medio (Extraplanare)	Rhek stritolacaos Umanoide mostruoso Medio (Extraplanare)
Dadi Vita:	5d8+20 (42 pf)	5d8+20 più 8d8+32 (110 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	6 m in corazza di bande (4 quadretti); 9 m base	15 m (10 quadretti)
Classe Armatura:	23 (+7 naturale, +6 corazza di bande perfetta), contatto 10, colto alla sprovvista 23	25 (+1 Des, +3 Sag, +1 monaco, +7 naturale, +2 *bracciali dell'armatura*, +1 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta:	+5/+9	+11/+15
Attacco:	Corno +9 in mischia (1d8+4)	Corno +15 in mischia (1d8+4 più 1 sacro) o colpo senz'armi +15 in mischia (1d10+4)
Attacco completo:	Alabarda perfetta +6 in mischia (1d10+4/x3) e corno +1 in mischia (1d8+2)	Colpo senz'armi +15/+10+/5 in mischia (1d10+4) e corno +10 in mischia (1d8+2 più 1 sacro); o raffica di colpi senz'armi +14/+14/+9/+4 in mischia (1d10+4) e corno +9 in mischia (1d8+2 più 1 sacro)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Carica poderosa 2d8+8, punire il caos	Raffica di colpi, colpo *ki* (magico), carica poderosa 2d8+8, punire il caos, colpo senz'armi
Qualità speciali:	*Individuazione del caos*, scurovisione 18 m, stabilizzazione istantanea	*Individuazione del caos*, scurovisione 18 m, stabilizzazione istantanea, purezza del corpo, caduta lenta, mente lucida, integrità del corpo
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +4, Vol +3	Temp +14, Rifl +10, Vol +10 (+12 contro ammaliamenti)
Caratteristiche:	For 19, Des 10, Cos 19, Int 10, Sag 15, Car 15	For 19, Des 12, Cos 19, Int 10, Sag 17, Car 15
Abilità:	Ascoltare +5, Cercare +3, Intimidire +9, Osservare +5	Acrobazia +9, Ascoltare +14, Cercare +3, Diplomazia +10, Equilibrio +3, Intimidire +9, Osservare +14, Saltare +14
Talenti:	Attacco Poderoso, Colpo Risonante	Attacco Naturale Santificato (corno), Attacco Poderoso, Colpo Risonante, Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Fiaccare i Profani, Lottare Migliorato[B], Oltrepassare Migliorato, Sbilanciare Migliorato[B]
Ambiente:	Pacifici Regni di Arcadia	Pacifici Regni di Arcadia
Organizzazione:	Solitario, pattuglia (2-5), reggimento (6-24) più 1 sergente di 6° livello) o battaglione (25-48 più 1d4 sergenti di 6° livello, più 1 comandante di 8° livello)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	4	12
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre legale buono	Sempre legale buono
Avanzamento:	6-8 DV (Medio); 9-16 (Grande)	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3

Combattimento

I rhek sono estremamente organizzati e ben coordinati: scendono in battaglia caricando a corna basse. Una volta in mischia, si fanno strada tra i nemici facendo roteare le loro alabarde e usando i loro talenti Attacco Poderoso e Colpo Risonante.

Carica poderosa (Str): Un rhek solitamente inizia la battaglia caricando un avversario a testa bassa e colpendolo con il suo possente corno. Oltre ai normali benefici e rischi di una carica, questa tattica gli consente di effettuare un singolo attacco con le corna che infligge danni raddoppiati (2d8+8 danni).

Punire il caos (Sop): Per tre volte al giorno, un rhek può effettuare un normale attacco con un bonus di +2 che infligge 5 danni aggiuntivi contro un nemico caotico.

***Individuazione del caos* (Mag):** Un rhek può effettuare *individuazione del caos* per tre volte al giorno, con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di 5° livello.

Stabilizzazione istantanea (Sop): I rhek sono dotati di organi interni ridondanti e di sangue a rapida coagulazione. Si stabilizzano automaticamente se scendono da -1 a -9 pf; tuttavia, muoiono comunque se vengono portati a -10 pf.

Rhek stritolacaos

Il rhek stritolacaos è un soldato rhek estremamente concentrato e addestrato nel combattimento corpo a corpo. Utilizza il suo talento Oltrepassare Migliorato per farsi strada in combattimento, poi fa partire la sua raffica di colpi. Il suo attacco con le corna infligge 1d4 danni sacri aggiuntivi (invece di 1 danno, come indicato) contro gli esterni malvagi e gli esterni normali, grazie al suo talento Attacco Naturale Santificato.

Raffica di colpi (Str): Il rhek stritolacaos può effettuare un attacco completo senz'armi e acquisire un attacco extra a +14/+14/+9/+4.

Colpo *Ki* (Sop): Gli attacchi senz'armi di un rhek stritolacaos vengono considerati armi magiche allo scopo di infliggere danni su creature dotate di riduzione del danno.

Colpo senz'armi: Il rhek stritolacaos acquisisce il talento Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus.

Eludere (Str): Se il rhek stritolacaos è soggetto a un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera con successo il tiro salvezza.

Movimento veloce (Str): Un rhek stritolacaos ottiene un bonus di potenziamento di +6 metri alla propria velocità.

Purezza del corpo (Str): Un rhek stritolacaos è immune a tutte le malattie, fatta eccezione per le malattie magiche e soprannaturali.

Caduta lenta (Str): Quando un rhek si trova entro la portata del suo braccio da un muro, può considerare le cadute subite come se fossero più brevi di 12 metri di quanto non siano realmente.

Mente lucida (Str): Un rhek stritolacaos acquisisce un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti della scuola di ammaliamento (già incluso nelle statistiche sopra riportate).

Integrità del corpo (Sop): Un rhek stritolacaos è in grado di curare da solo le proprie ferite. Può recuperare fino a 16 pf ogni giorno, distribuiti anche tra più usi.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, guanti della destrezza+2.

SANTO

Esterno Medio (Umanoide atipico, Nativo)
Dadi Vita: 7d10+14 (57 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m in armatura completa (4 quadretti); 9 m base
Classe Armatura: 23 (-1 Des, +9 *armatura completa+1*, +2 scudo di metallo pesante, +3 cognitivo) contatto 12, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +7/+9
Attacco: *Spada lunga+1* +11 in mischia (1d8+3/17-20 più danni sacri); o arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con *frecce+1* +8 a distanza (1d8+3/x3)
Attacco completo: *Spada lunga+1* +11/+6 in mischia (1d8+3/17-20 più danni sacri); o arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con *frecce+1* +8/+3 a distanza (1d8+3/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Potere sacro, tocco sacro, punire il male 2 volte al giorno, incantesimi, scacciare non morti
Qualità speciali: Aura di coraggio, riduzione del danno 5/magia, *individuazione del male*, grazia divina, guarigione rapida 3, immunità all'acido, al freddo, alle malattie, all'elettricità e alla pietrificazione, vista acuta, imposizione delle mani, aura protettiva, *rimuovi malattia*, resistenza al fuoco 10, cavalcatura speciale, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +11 (+15 contro veleno), Rifl +5, Vol +8
Caratteristiche: For 14, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 19
Abilità: Cavalcare +9, Concentrazione +12, Guarire +13
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Critico Migliorato (spada lunga), Dono della Grazia, Mani di Guaritore
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Come un PNG
Allineamento: Legale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Mortale di nascita, ma diventato celestiale grazie alla sua virtù: il santo è l'esempio più alto della potenziale natura eroica insita nei mortali. Quando una creatura vivente conduce la sua intera vita come modello esemplare dei principi del bene, può diventare un santo. Vedi "Santità", nel Capitolo 2, per ulteriori informazioni sul processo di santificazione.

Un santo non appare diverso da com'era prima di raggiungere la santificazione, sebbene sia circondato da un'aura palpabile di sacralità che a volte (ma non sempre) prende la forma di un'aura di luce visibile.

Questo esempio usa un paladino umano di 7° livello come creatura base.

Combattimento

Questo santo è un modello esemplare di virtù guerriera: combatte con onore, offre misericordia ai suoi nemici e difende la causa del bene fino alla morte.

Potere sacro (Sop): La CD del tiro salvezza di qualsiasi attacco speciale del santo, compresi i suoi incantesimi, le sua capacità magiche, soprannaturali e straordinarie aumenta di +2.

Tocco sacro (Sop): L'intera figura del santo è pervasa da un flusso di energia sacra che avvolge anche qualsiasi arma toccata dal santo. Gli attacchi in mischia del santo effettuati con una qualsiasi arma (o quelli senz'armi) infliggono 1d6 danni sacri aggiuntivi alle creature malvagie e 1d8 danni contro i non morti malvagi e gli esterni malvagi. Qualsiasi creatura malvagia che colpisca un santo con un'arma naturale subisce danni sacri come se fosse stata colpita dall'attacco del santo.

Punire il male (Sop): +4 al tiro per colpire, +7 ai danni.

Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 4° livello.

Aura di coraggio (Sop): Immune alla paura, gli alleati entro 3 metri da lui beneficiano di un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro la paura.

***Individuazione del male* (Mag):** A volontà.

Grazia divina (Sop): Applica il modificatore di Carisma come bonus a tutti i tiri salvezza (già calcolato nelle statistiche sopra riportate).

Imposizione delle mani (Sop): Cura 42 danni al giorno.

***Rimuovi malattia* (Mag):** Una volta alla settimana.

***Cavalcatura speciale* (Mag):** Una volta alla settimana.

Incantesimi da paladino preparati: 1° - *benedire un'arma, luce della lanterna.*

Cavalcatura del paladino: Cavallo da guerra pesante, Bestia magica Grande (animale atipico); DV 6d8+18; pf 45; Iniz +1; Vel 15 m; CA 14 (contatto 10, colto alla sprovvista 13); Att base +6; Lotta +14; Att +6/+6 mischia (1d6+4, due zoccoli) e +1 mischia (1d4+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; QS Legame empatico, eludere migliorato, olfatto acuto, condividere tiri salvezza, condividere incantesimi; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +3; For 18, Des 13, Cos 17, Int 6, Sag 13, Car 6.

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7.

Creare un santo

"Santo" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura vivente di allineamento buono che non sia un esterno o un elementale (da qui in avanti indicata con il termine di "creatura base").

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in "esterno". Il santo appartiene al sottotipo nativo. La taglia rimane invariata.

Classe Armatura: Un santo acquisisce un bonus cognitivo alla CA pari al bonus di Saggezza del personaggio.

Attacchi speciali: Un santo mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e acquisisce quelli di seguito riportati.

Potere sacro (Sop): La CD del tiro salvezza di qualsiasi attacco speciale del santo, compresi i suoi incantesimi, le sua capacità magiche, soprannaturali e straordinarie aumenta di +2.

Tocco sacro (Sop): L'intera figura del santo è pervasa da un flusso di energia sacra che avvolge anche qualsiasi arma toccata dal santo. Gli attacchi in mischia del santo effettuati con una qualsiasi arma (o quelli senz'armi) infliggono 1d6 danni sacri aggiuntivi alle creature malvagie e 1d8 danni contro i non morti malvagi e gli esterni malvagi. Qualsiasi creatura malvagia che colpisca un santo con un'arma naturale subisce danni

Santo

Aura protettiva (Sop): Come azione gratuita, un santo può generare un'aura luminosa del raggio di 6 metri. Questo effetto funziona come un *cerchio magico contro il male* di forza raddoppiata e come un *globo dell'invulnerabilità inferiore*, entrambi lanciati da un chierico di livello pari al numero di Dadi Vita del santo.

Resistenze (Str): I santi sono dotati di resistenza al fuoco 10 e ottengono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleni.

Linguaggi (Sop): Tutti i santi possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se avessero lanciato un incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

Caratteristiche: Le caratteristiche della creatura base vengono modificate come segue: Cos +2, Sag +2, Car +4.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.

Illus. di R. Spencer

sacri come se fosse stata colpita dall'attacco del santo.

Capacità speciali: A volontà - *benedizione, guida, resistenza* e *virtù*. Il livello dell'incantatore di un santo è pari al totale dei suoi Dadi Vita. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Qualità speciali: Un santo possiede tutte le qualità speciali della creatura base più quelle elencate di seguito, e acquisisce il tipo esterno.

Riduzione del danno (Str): Un santo acquisisce una riduzione del danno basata sul numero dei suoi Dadi Vita (compreso il livello del personaggio).

DV	Riduzione del danno
1-3	-
4-7	5/magia
8-11	5/male
12+	10/male

Se la creatura base è già dotata di riduzione del danno, si sceglie il valore migliore.

Guarigione rapida (Str): Ad ogni round, un santo guarisce una quantità di danni pari alla metà dei suoi Dadi Vita (compresi i livelli del personaggio, fino a un massimo di 10 danni). Se la creatura base è già dotata di guarigione rapida, si sceglie il valore migliore.

Immunità (Str): Un santo è immune all'acido, al freddo, all'elettricità e alla pietrificazione.

Vista acuta (Str): I santi sono dotati di visione crepuscolare e di scurovisione entro 18 metri.

SCIAME, COLLERA DIVINA

Quando Kord, il dio della forza, volle punire Ezyk il re barbaro per una ignobile sconfitta sul campo di battaglia, inviò uno sciame di locuste di bronzo a bruciare la fortezza di Ezyk e a divorare i figli del re, per assicurarsi che la stirpe di Ezyk venisse estinta. Quando Thassel Tallstalk, un halfling paladino della chiesa di Pelor, fece ritorno a casa e trovò la sua famiglia divorata dalla sua nemesi vampirica, chiese al suo dio di inviare uno sciame di mosche solari per ridurre il vampiro in cenere, un desiderio dettato da un odio talmente intenso che Pelor dovette rifiutare.

Gli sciami della collera divina sono strumenti di vendetta usati in casi rari dalle divinità per punire i perversi, i decadenti o gli ingannatori. Vengono inviati anche come moniti di calamità o cataclismi più grandi vaticinati da antichi oracoli e veggenti. In quanto manifestazioni di un intervento divino, sono di gran lunga più micidiali dei normali sciami.

Di seguito vengono presentati quattro tipi di collera divina, ma ne esistono altri. Le regole per la creazione di nuovi sciami vengono descritte nel *Manuale dei Mostri*.

SCIAME DI CORVI DELLA MORTE

Bestia magica Piccolissima (Sciame)
Dadi Vita: 18d10 (99 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 36 m (perfetta)

Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +18/+18
Attacco: Sciame (4d8 più cavare gli occhi e tocco mortale)
Attacco completo: Sciame (4d8 più cavare gli occhi e tocco mortale)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Accecare, distrazione, tocco di morte
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +16, Vol +10
Caratteristiche: For 11, Des 17, Cos 11, Int 2, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +12, Osservare +25
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (sciame), Capacità Focalizzata (distrazione), Capacità Focalizzata (tocco di morte), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, assassinio (2-4 sciami) o massacro (6-9 sciami)
Grado di Sfida: 20
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno

I corvi della morte sono corvi neri dotati di occhi d'argento scintillanti e artigli neri affilati. Solitamente compaiono al tramonto o subito dopo mezzanotte, portando la morte e la sventura a tutti coloro che li incontrano.

Combattimento

Gli sciami dei corvi della morte vengono inviati per eliminare le creature più infami e spregevoli. Le creature assalite da uno sciame di corvi della morte rischiano di morire prima per la loro capacità di tocco mortale piuttosto che per i loro attacchi con il morso e con gli artigli, relativamente deboli, sebbene a volte i corvi della morte pasteggino con la carne delle loro vittime, lasciando dietro di loro soltanto le ossa spolpate.

A differenza di molti altri sciami, uno sciame di corvi della morte può entrare in lotta con gli avversari e gli oggetti, sollevando una creatura di taglia Media o inferiore e portandola in cielo.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame di corvi della morte nel suo quadretto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21, altrimenti rimarrà nauseato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Cavare gli occhi (Str): Ad ogni round in cui lo sciame di corvi della morte infligge danni su una creatura, esiste una possibilità del 20% che riesca a cavare gli occhi alla creatura, accecandola permanentemente. Un incantesimo *rimuovi cecità/sordità* non fa ricrescere gli occhi e non restituisce la vista. Un incantesimo *guarigione* invece restituisce alla creatura gli occhi e la vista.

Tocco di morte (Sop): Qualsiasi creatura vivente ferita da uno sciame di corvi della morte deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21, altrimenti morirà. Una creatura uccisa da uno sciame di corvi della morte non può essere rianimata, reincarnata o fatta risorgere. Soltanto un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può ridare la vita a una creatura uccisa dallo sciame. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tratti degli sciami: Uno sciame di corvi della morte non subisce danni dalle armi taglienti e perforanti. È immune ai colpi critici, agli attacchi ai fianchi e agli incantesimi che hanno come bersaglio un certo numero di creature (come ad esempio *disintegrazione*). Lo sciame subisce una penalità di -10 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti che agiscono su un'area come buona parte degli incantesimi di invocazione o le armi a spargimento. Se l'attacco ad area di effetto non concede nessun tiro salvezza, lo sciame subisce danni raddoppiati. Gli sciami non possono diventare barcollanti o morenti a causa di un attacco. Inoltre non è possibile effettuare attacchi per sbilanciare, spinte o entrare in lotta con loro; a loro volta, gli sciami non possono entrare in lotta con un avversario.

Uno sciame infligge danni automatici a qualsiasi creatura di cui occupino lo spazio alla fine del loro movimento, senza che sia necessario alcun tiro per colpire. Gli attacchi dello sciame non rischiano di andare a vuoto a causa di eventuali occultamenti o coperture.

Abilità: Uno sciame di corvi della morte acquisisce un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

SCIAME DI LOCUSTE DI BRONZO

Costrutto Piccolissimo (Sciame)
Dadi Vita: 15d10 (82 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 27 (+8 taglia, +4 Des, +5 naturale), contatto 22, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +11/-
Attacco: Sciame (3d6)
Attacco completo: Sciame (3d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, fuoco divino
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, immunità al fuoco, resistenza agli incantesimi 24, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +9, Vol +5
Caratteristiche: For 1, Des 19, Cos -, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, nube (2-5 sciami) o epidemia (8-12 sciami)
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno

Le locuste di bronzo sono costrutti in miniatura meticolosamente assemblati dagli artigiani delle forge dei piani superiori. I loro gusci splendenti e i loro occhi a forma di gemma rivelano la loro natura artificiale, ma sotto ogni altro aspetto assomigliano a delle normali locuste. Ogni locusta di bronzo è dotata della sua minuscola fornace in grado di generare un getto incandescente di fiamma. Le locuste sono anche dotate di mandibole di adamantio che consentono loro di erodere la pietra, il metallo e gli altri costrutti con la stessa facilità con cui erodono la carne.

Combattimento

Uno sciame di locuste di bronzo circonda e attacca qualsiasi cosa che si metta sulla sua strada, comprese le fortificazioni. Lo sciame infligge 3d6 danni a qualsiasi creatura od oggetto che si trovi sullo spazio che occupa alla fine del movimento.

Le locuste di bronzo vengono considerate come armi di adamantio al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame di locuste di bronzo nel suo quadretto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17, altrimenti rimarrà nauseato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Fuoco divino (Sop): Una volta ogni 1d4 round, come azione gratuita, le locuste di bronzo possono sputare minuscoli getti di fuoco divino che infliggono collettivamente 2d6 danni su qualsiasi creatura od oggetto situato nel quadretto occupato dallo sciame. Metà dei danni sono danni da fuoco, ma l'altra metà proviene direttamente dal potere divino e quindi non è soggetto ad essere ridotto dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco. Il loro fuoco inoltre incendia i materiali combustibili.

Tratti dei costrutti: Uno sciame di locuste di bronzo gode di immunità ai veleni, agli effetti di sonno magico, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, agli effetti di necromanzia, agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, a danni debilitanti, a danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica, all'affaticamento, all'esaurimento o ai risucchi di energia. Se subisce dei danni, non può guarire ma può essere riparato. Scurovisione 18 metri e visione crepuscolare.

Tratti degli sciami: Uno sciame di locuste di bronzo non subisce danni dalle armi taglienti e perforanti. È immune ai colpi critici, agli attacchi ai fianchi e agli incantesimi che hanno come bersaglio un certo numero di creature (come ad esempio *disintegrazione*). Lo sciame subisce una penalità di -10 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti che agiscono su un'area come buona parte degli incantesimi di invocazione o le armi a spargimento. Se l'attacco ad area di effetto non concede nessun tiro salvezza, lo sciame subisce danni raddoppiati (tuttavia, vedi "Tratti dei costrutti", sopra). Gli sciami non possono diventare barcollanti o morenti a causa di un attacco. Inoltre non è possibile effettuare attacchi per sbilanciare, spinte o entrare in lotta con loro; a loro volta, gli sciami non possono entrare in lotta con un avversario.

Locusta di bronzo

Uno sciame infligge danni automatici a qualsiasi creatura di cui occupino lo spazio alla fine del loro movimento, senza che sia necessario alcun tiro per colpire. Gli attacchi dello sciame non rischiano di andare a vuoto a causa di eventuali occultamenti o coperture.

SCIAME DI MOSCHE SOLARI

Esterno Minuto (Buono, Extraplanare, Sciame)
Dadi Vita: 9d8 (40 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 18 m (perfetta)
Classe Armatura: 20 (+4 taglia, +6 Des), contatto 20, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +9/-
Attacco: Sciame (2d6)
Attacco completo: Sciame (2d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione abbagliante, capacità magiche, *esplosione solare*, danza solare
Qualità speciali: Immunità alla luce, tratti degli esterni, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +14, Vol +9
Caratteristiche: For 1, Des 22, Cos 10, Int 4, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +12
Talenti: Allerta, Furtivo, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, adunanza (2-8 sciami) o assembramento (9-25 sciami)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno

Le mosche solari sono originarie dei piani di allineamento buono. Singolarmente vengono usate come messaggeri e corrieri dagli arconti, dai supplicanti planari e dai chierici di Pelor. Sono pericolose solo quando formano uno sciame, pronto a divorare le creature malvagie frastornate dalla loro luminosità celestiale.

Una mosca solare assomiglia a una grossa libellula dorata, con fattezze strane e aliene. Le loro zampe sono lunghe, esili e dinoccolate, i loro occhi brillano di tutti i colori dell'arcobaleno e le loro ali argentate sono sottili come quelle di una farfalla. Sono dotate anche di antenne simili a quelle delle falene che riflettono la luce come ragnatele ricoperte di rugiada.

Combattimento

Lo sciame di mosche solari circonda e attacca ogni cosa che si ponga sul suo cammino. Lo sciame infligge 2d6 danni a qualsiasi creatura od oggetto che si trovi nello spazio occupato dallo sciame al termine del suo movimento.

Gli attacchi naturali dello sciame di mosche solari viene considerato di allineamento buono al fine di oltrepassare la riduzione del danno.

Distrazione abbagliante (Str): Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno con uno sciame di mosche solari nel proprio quadretto rimane automaticamente abbagliato e, se è una creatura vivente, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13, altrimenti rimarrà nauseato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del male.* 10° livello dell'incantatore.

***Esplosione solare* (Mag):** Per tre volte al giorno, uno sciame di mosche solari può riprodurre gli effetti di un incantesimo *esplosione solare* lanciato da un chierico di 20° livello dotato di accesso al dominio del Sole. È necessario un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 per dimezzare i danni e negare l'effetto di cecità. Lo sciame non può infliggere danni nel corso dello stesso round in cui usa la capacità di *esplosione solare.* La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

Danza solare (Sop): Una volta per round, uno sciame di mosche solari può eseguire una danza che riproduce gli effetti di un incantesimo *protezione dal male*, che influenza sia lo sciame sia qualsiasi creatura che occupi lo stesso quadretto. Lo sciame non può infliggere danni nello stesso round in cui esegue la danza solare.

Immunità alla luce: Lo sciame di mosche solari è immune agli incantesimi e agli effetti danneggianti o debilitanti di luce, compresi tutti gli incantesimi contrassegnati con il descrittore della luce.

Tratti degli esterni: Uno sciame di mosche solari non è soggetto a *reincarnazione*, *resurrezione* o *rianimare morti* (solo un incantesimo *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* può restituirgli la vita). Scurovisione 18 metri. Le mosche solari non hanno bisogno di mangiare o di dormire.

Tratti degli sciami: Uno sciame di mosche solari non subisce danni dalle armi taglienti e perforanti. È immune ai colpi critici, agli attacchi ai fianchi e agli incantesimi che hanno come bersaglio un certo numero di creature (come ad esempio *disintegrazione*). Lo sciame subisce una penalità di -10 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti che agiscono su un'area come buona parte degli incantesimi di invocazione o le armi a spargimento. Se l'attacco ad area di effetto non concede nessun tiro salvezza, lo sciame subisce danni raddoppiati. Gli sciami non possono diventare barcollanti o morenti a causa di un attacco. Inoltre non è possibile effettuare attacchi per sbilanciare, spinte o entrare in lotta con loro; a loro volta, gli sciami non possono entrare in lotta con un avversario.

Uno sciame infligge danni automatici a qualsiasi creatura di cui occupino lo spazio alla fine del loro movimento, senza che sia necessario alcun tiro per colpire. Gli attacchi dello sciame non rischiano di andare a vuoto a causa di eventuali occultamenti o coperture.

SCIAME DI RANE DELL'APOCALISSE

Bestia magica Minuta (Sciame)
Dadi Vita: 5d10 (27 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+4 taglia, +2 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Sciame (1d6 più torpore eterno)
Attacco completo: Sciame (1d6 più torpore eterno)
Spazio/Portata: 1,5 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, torpore eterno
Qualità speciali: Visione crepuscolare, aura di castigo, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 1, Des 14, Cos 11, Int 1, Sag 14, Car 4
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Saltare +12
Talenti: Capacità Focalizzata (aura di castigo), Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, orchestra (2-5) o sinfonia (6-12)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno

La rana dell'apocalisse, un agile anfibio dalla pelle verde e lucida, le zampe palmate e gli occhi neri, porta impresso sulla schiena il simbolo di una stella che esplode. Le rane dell'apocalisse gracidano incessantemente, e se sono numerose possono essere sentite anche a chilometri di distanza. Le divinità le usano come araldi del destino, inviando sciami di rane dell'apocalisse nelle comunità toccate dal male o tormentate dalle ingiustizie come avvertimento di ulteriori calamità peggiori in arrivo.

Combattimento

Uno sciame di rane dell'apocalisse può essere un fastidio per le creature buone, ma semina un'afflizione chiamata torpore eterno che è devastante per le creature malvagie.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame di rane dell'apocalisse nel suo quadretto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12, altrimenti rimarrà nauseato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Torpore eterno (Sop): Qualsiasi creatura malvagia ferita dallo sciame deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, altrimenti verrà colpita dal torpore eterno (un'afflizione descritta nel Capitolo 3: "Equipaggiamento eroico").

Aura di castigo (Sop): Questo effetto è sempre attivo in un raggio di 9 metri incentrato sullo sciame. Quando lo sciame di rane dell'apocalisse subisce danni da qualsiasi fonte, ogni creatura nell'area subisce immediatamente un pari ammontare di danni. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 è necessario per dimezzare i danni. Indipendentemente dalla fonte del danno allo sciame, il danno inferto ad altre creature da questo effetto non è soggetto a negazione o riduzione a causa di un'eventuale resistenza, riduzione del danno, resistenza agli incantesimi o altro. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tratti degli sciami: Uno sciame di rane dell'apocalisse non subisce danni dalle armi taglienti e perforanti. È immune ai colpi critici, agli attacchi ai fianchi e agli incantesimi che hanno come bersaglio un certo numero di creature (come ad esempio *disintegrazione*). Lo sciame subisce una penalità di -10 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti che agiscono su un'area come buona parte degli incantesimi di invocazione o le armi a spargimento. Se l'attacco ad area di effetto non concede nessun tiro salvezza, lo sciame subisce danni raddoppiati. Gli sciami non possono diventare barcollanti o morenti a causa di un attacco. Inoltre non è possibile effettuare attacchi per sbilanciare, spinte o entrare in lotta con loro; a loro volta, gli sciami non possono entrare in lotta con un avversario.

Uno sciame infligge danni automatici a qualsiasi creatura di cui occupino lo spazio alla fine del loro movimento, senza che sia necessario alcun tiro per colpire. Gli attacchi dello sciame non rischiano di andare a vuoto a causa di eventuali occultamenti o coperture.

Abilità: Una rana dell'apocalisse ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.

TABELLE DI EVOCAZIONE AMPLIATE

Vari mostri presentati in questo capitolo possono essere aggiunti alla lista di creature che è possibile evocare usando gli incantesimi *evoca mostri*.

Evoca mostri III: Bariaur (CB), coure eladrin (CB), musteval guardinal (NB).

Evoca mostri IV: Cervidal guardinal (NB), rhek (LB).

Evoca mostri V: Leskylor (NB).

Evoca mostri VI: Equinal (NB).

Evoca mostri VII: Asura (CB), leskylor a tre teste (NB).

Evoca mostri VIII: Arconte guardiano (CB), lupinal guardinal (NB), olifante (NB).

Evoca mostri IX: Arconte gufo (LB), arconte spada (LB), cane lunare (NB), firre eladrin (CB), quesar (N), ursinal guardinal (NB)

APPENDICE: INDICE DEI CELESTIALI

Le liste di questo indice omnicomprensivo elencano tutti gli esterni buoni comparsi nei prodotti ufficiali di DUNGEONS & DRAGONS pubblicati precedentemente a questo volume. Le fonti indicate si riferiscono ai seguenti volumi:

Libro delle Imprese Eroiche (IE); *Dei e Semidei* (DSD); *Abissi e Inferi* (AEI); *Manuale delle Miniature* (MIN); *Manuale dei Mostri* (MM); *Manuale dei Mostri II* (MMII).

CREATURE CELESTIALI

Celestiale	Fonte
Arconte guardiano	IE
Arconte gufo	IE
Arconte lanterna	MM
Arconte segugio	MM
Arconte spada	IE
Arconte tromba	MM
Arconte trono	IE
Asura	IE
Bariaur	IE
Cane lunare	IE
Cervidal	MMII
Coure (Eladrin)	IE
Deva astrale (angelo)	MM
Deva monadico	AEI
Deva movanico	AEI
Elfo einherjar	DSD
Equinal (Guardinal)	IE
Firre (Eladrin)	IE
Lillend	MM
Lupinal	MMII
Musteval (Guardinal)	IE
Nano einherjar	DSD
Olifante	IE
Planetar (Angelo)	MM
Protectar	MIN
Ramadin	MIN
Shiradi (Eladrin)	IE
Solar (Angelo)	MM
Tulani (Eladrin)	IE
Umano einherjar	DSD
Ursinal (Guardinal)	IE

ARCHETIPI CORRELATI AI CELESTIALI

Archetipo	Fonte
Aleax	IE
Creatura celestiale	MM
Creatura mezzo-celestiale	MM
Creatura santificata	IE
Santo	IE
Supplicante	DSD

CELESTIALI PER GRADO DI SFIDA

GS 2

Celestiale	Fonte
Arconte lanterna	MM
Coure (Eladrin)	IE
Musteval (Guardinal)	IE
Protectar	MIN

GS 3

Celestiale	Fonte
Bariaur	IE
Cervidal	MMII

GS 4

Celestiale	Fonte
Arconte segugio	MM
Ramadin	MIN

GS 5

Celestiale	Fonte
Lupinal	MMII

GS 6

Celestiale	Fonte
Equinal (Guardinal)	IE

GS 8

Celestiale	Fonte
Arconte guardiano	IE
Asura	IE
Olifante	IE

GS 9

Celestiale	Fonte
Bariaur difensore di Ysgard	IE
Deva movanico	AEI

GS 10

Celestiale	Fonte
Firre (Eladrin)	IE
Ursinal (Guardinal)	IE

GS 11

Celestiale	Fonte
Arconte gufo	IE
Arconte spada	IE
Cane lunare	IE

GS 12

Celestiale	Fonte
Deva monadico	AEI

GS 14

Celestiale	Fonte
Arconte tromba	MM
Deva astrale (Angelo)	MM
Shiradi (Eladrin)	IE

GS 15

Celestiale	Fonte
Arconte trono	IE

GS 16

Celestiale	Fonte
Arconte segugio eroe	MM
Planetar (Angelo)	MM

GS 18

Celestiale	Fonte
Tulani (Eladrin)	IE

GS 20

Celestiale	Fonte
Elfo einherjar	DSD
Nano einherjar	DSD
Umano einherjar	DSD

GS 23

Celestiale	Fonte
Solar (Angelo)	MM

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Abbatti il Male Impugnando
la Spada dell'Illuminazione
"Soltanto i puri di pensiero, di parola e di azione possono contemplare la conoscenza racchiusa in questo tomo benedetto. La verità accecante trascritta al suo interno può offrire solo la redenzione o la distruzione ai perversi. Che queste pagine consacrate possano sempre illuminare il cammino degli spiriti dei giusti"
- Raziel il Crociato, reggente del Cielo di Platino
Questa guida per il gioco di D&D® è destinata a un pubblico maturo e offre sia ai giocatori che al Dungeon Master materiale di ispirazione per ampliare ogni tipo di campagna. Questo libro comprende un esame dettagliato della natura del bene e delle difficili sfide da affrontare per coloro che si uniscono alle forze della rettitudine e della giustizia nell'eterna lotta contro il male. Oltre a talenti, classi di prestigio e incantesimi eroici, il Libro delle Imprese Eroiche contiene anche le descrizioni e le statistiche di numerosi celestiali supremi pronti a fungere da alleati per i personaggi più virtuosi.
Per usare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del Manuale del Giocatore, della Guida del DUNGEON MASTER e del Manuale dei Mostri. Un giocatore ha bisogno del solo Manuale del Giocatore.
d20 system
Visita il sito web
www.wizards.com/dnd
25
TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it
ISBN 88-8288-105-9
9 788882 881054
Prezzo: € 29,95